めざせ業界ラブ&ピース号

平成11年11月1日発行第6巻第14号通巻47号

隔月刊

ゲーム批評

面白いゲーム、知らない？



スペシャル対談
任天堂 宮本茂×セガ 名越稔洋

オウガバトル64、ソウルキャリバー、シーマン…
成熟と革新の狭間で揺れるテレビゲーム群

パネキット、どこでもいっしょ
SCEI「ゲームやろうぜ」の挑戦

クイック&クラッシュ、ヤッターマン…
復活のエレメカ～モノの強さとは何か～

緊急特集
「VJ問題」の真実

1999 11月号
定価 780YEN

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 1999 11月号 November

Illustration/ Tamaoki Benkyo
ArtDirection/ STOL
CoverDesign/ STOL



イラストレーション：Tamaoki Benkyo

メザセギョウカイラブアンドピースゴウ

GAME HIHYO THIS ISSUE 29



業界トピックス

NOW PRINTING

宮本茂×名越稔洋



「VJ問題」の真実



復活のエレメカ

消防士
BRAVE FIRE FIGHTERS

消防ゲーム特集



連載・コラム









ソフト批評&スペシャル

隔月刊ゲーム批評

「面白いゲーム、知らない？」

READ ON (To The Other Side)

任天堂SW'99、TGS'99秋……ゲーム展示会に見る業界の「今」

大型ソフト展示会が相次ぐ秋。ポケモン、PS2と話題にも事欠かない。新しい遊びの芽を求めて模索する業界の「今」とは何か？

ポケモン、64DDなど広がる任天堂ワールド

ゲーム業界の秋は展示会の季節でもある。1年で最大の商戦期となるクリスマスから年末年始、そして来年に向けて発売予定の新ハードや新作ソフトを、実際に見て体験できる数少ない機会だけに、どのイベントも連日超満員の大盛況。誰よりも早く新しい情報に触れたいというのは、ファンも業界関係者も変わらないようだ。

また世は未曽有の不況というのに、さすがは世界に誇る日本のゲーム業界だと、ファンにも来場した内外のメディアにも強く印象づけた。その先陣を切ったのが任天堂が主催して開いた「NINTENDOスペースワールド'99」だ。

8月27日から30日まで3日間、会場の千葉幕張メッセには夏休み中の子供たちとその親が大勢来場。子供のためのゲームづくりに昔から取り組んでいる、任天堂らしい雰囲気のイベントだった。

会場で1番の話題は何といっても『ポケットモンスター金・銀』。米国でもゲームカード、アニメが大ヒットしてている「世界のポケモン」の最新作を実際に遊べるとあって、度重なる発売延期をずっと耐えて来た子供たちが、どっと繰り出したのも無理はない。

もちろん会場には、大勢の来場者を見越して三百台近い試遊台が用意されていたが、すぐに長蛇の列ができて、長い時で1時間以上も待たされる状況に。それでも1人当たりの遊ぶ時間を短くして回転を良くしようとしないのは、「名前を入れるところから楽しんでもらうにはそれなりの時間が必要」（広報室）という理由からで、こうした点1つとっても、ゲームの楽しさを本当に知ってもらうために開くイベントという、任天堂のスタンスが徹底しているように見受けられた。

もう1つの話題が、これも長く発売が期待されていた64DD。

N64の機能を拡げてデータの保存や交換ができるようにしたもので、会場には専用のブースがしつらえられて『アクアノートの休日』で知られる飯田和敏氏が手掛ける『巨人のドシン1』を始め、『ペイントスタジオ』『F―ZERO Xエクスパンションキット（仮）』と



N64を差し置き一番人気となった『ポケモン金・銀』ブース。

いった対応ソフトが、初めて遊べる形となって一般の前に披露された。

64DDが提供するのは、ネットワークを介したゲームという、これまでの任天堂にはなかった新しい遊び方。家庭用ゲーム機とインターネットの連動では、セガ・エンタープライゼスのドリームキャストが通信対戦やデータの書き換えなどを行っているが、通信費用の面で日本ではなかなかネット利用が根付かない。これが子供がユーザーの中心となりそうな64DDでは障壁が一段と高くなる。サービスを提供する任天堂とリクルートの合弁会社「ランドネット」がどういったサービス体系を構築して来るかが、目先の注目点になりそうだ。

ほかにブース内では『DT（仮）』と名付けられたシステムが披露された。これはN64と64DDにゲームボーイまでを接続して、ゲームボーイを一種のモニター付コントローラーとして利用できる仕組みだ。



64DDとGBを接続する『DT（仮）』。

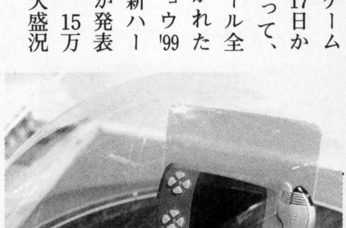
まだコンセプト出展の段階で、具体的なソフトの詳細は明らかにされなかったが、様々なゲーム機を接続して利用できるようにする流れが業界全体に進んでいるだけに、「任天堂ファミリー」がゲーム機やネットワークも含めて、トータルでどういったゲームの世界を提供してくれるかに、集まったファンの関心は高い。

PS２初公開となった東京ゲームショウ

「NINTENDOスペースワールド」が1社による単独開催なら、「東京ゲームショウ」はソフト会社が中心となって開催する、世界でも有数のゲーム展示会だ。9月17日から3日間にわたって、幕張メッセのホール全館を使って開かれた「東京ゲームショウ'99秋」も、話題の新ハードに新作ソフトが発表されたとあって、15万人以上を集める大盛況となった。

「東京ゲームショウ'99秋」の目玉は、何といってもソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）の次世代家庭用ゲーム機、プレイステーション２（PS２）と、対応ソフトの初披露。テレビのニュースや新聞などで見た、タテにもヨコにも置ける黒い色をしたPS２に触ってみたい、そのスペックを自分の目で確かめたいという熱心なファンで、SCEIのブースや関連ソフトを発売している会社のブースは、連日の大賑わいとなった。

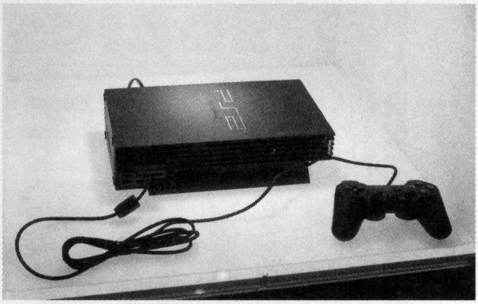
また、「スペースワールド」でも提案されていた、家庭用ゲーム機と携帯型ゲーム機の連動は、「ゲームショウ」の会場でも各社が披露して話題をさらった。



WSで制御するロボットなど意欲的な展示も見られた。

中でもセガ・エンタープライゼスは、低年齢層を意識したDCの新タイトル企画『アニマスター・プロジェクト』を発表し、さらに同タイトルでドリームキャストとゲームボーイとの連動も企画していることを明らかにした。ただ、こちらは実際にケーブルで両機種を接続するのではなく、ソフト上に設定したキーパラメーターで、内容のリンクを取る予定。他にもPS２の発表直後だけに今一つパッとしない印象も持たれがちだったところを、新タイトルの発表や年末の話題作の出展、またビジュ

アルメモリへのデータ書き込みサービスなどで盛り返そうと懸命だった。
　会場ではまた、携帯型ゲーム機のワンダースワンを引っ提げたバンダイが、赤外線通信機能を持った携帯型情報端末ポケットステーションを間に挟み、ＰＳ、ＰＳ２とデータを連動させる仕組みを提案。携帯電話と接続したネットワークコンテンツの提供、デジカメ、ＦＭラジオといった周辺機器の発表もあわせて会場で行われ、モノクロ液晶ながら順調な滑り出しを見せた『ＷＳ』の一段のシェアアップを狙う姿勢が見えた。



一番人気となったPS2。DVD再生機能が付くなど話題性も十分。

　新作ソフトではエニックスの『ドラゴンクエストⅦ』がおおよその全貌を現し、他にも新作ソフトが目白押し。また今回から入場口を物販と展示場とで分けたため、プレミアムグッズを買いに長蛇の列を作るグッズ購入者といっしょになって、ゲーム会場に入れない人が出ることは避けられた。

広がるプラットフォーム間の連動企画

　ＳＣＥＩの『ＰＳ２』もセガの『ＤＣ』も任天堂の『64ＤＤ』、任天堂が松下電器産業と共同で開発する『ドルフィン』のいずれもが、ネットワークでの連動を機能に盛り込んでいる。ゲームのネット配信にとどまらず、電子商取引の端末として普及率の高い家庭用ゲーム機が使えるとの目算もあって、展示会では様々な提案がなされていた。
　こうしたネットワーク端末としての利用も含めて、従来のように単一のプラットフォームで限定された遊びを楽しむだけでなく、新しいデータを取り入れたり、他のプレイヤーとの対戦や協力プレイ、家庭用ゲーム機と携帯型ゲーム機の連動による、場所を選ばないゲーム環境の提供といった取り組みが、これからのゲーム業界ではハード会社、ソフト会社の垣根を越えて進みそうだ。
　コナミと任天堂が設立する新会社「モバイル21」（次項参照）も、こうしたネット利用のゲーム市場の拡大を予感させる。『ＰＳ』と『ポケットステーション』を使うソフトとして発売され、一般のユーザーも巻き込んで爆発的な人気となっている『どこでもいっしょ』のように、さまざまなプラットフォームとの連携が従来にない新しい発想のゲームを生みだし、既存のゲームファンとは異なる層にアピールする可能性は高い。
　グラフィック・ワークステーションすらしのぐ圧倒的なビジュアルをリアルタイムで操作できる環境を出現させられるマシンの登場も含め、次代のゲーム業界、いや世界のエンターテインメント業界の可能性を様々な面でのぞかせた、歴史的にも転機と言えるシーズンだったと言えそうだ。
　それにしても、不思議なのはこれだけの新製品を吸収していくだけの市場が本当にあるのだろうか、ということだ。山内溥・任天堂社長ではないが、一連の展示会に見られた商品群には多大な開発費用と時間が投じられている。
　特に今回は、次世代ハードやハード間の連携など、これまでにないタイプの商品が多数見られる。これを業界をあげた共存への施策と見るか、従来通りの弱肉強食、生き残りをかけた闘いと見るかは意見の分かれるところだろう。
　その真意はつかめないが、依然としてプラットフォーム間の競争は続いている。新ハードが出揃うこれからの1年間が「関が原」だ。

PROFILE

タニグチリウイチ

1965年生まれ。ゲームやアニメやオモチャといったオタク市場に異常なまでの関心を示して取材する某新聞社の経済記者。「ドリームキャスト」は発売初日の行列を取材に行ったその足で並んで買ってしまった浮かれ者。

任天堂とコナミ、電撃提携 新会社の名称は「モバイル21」

従来の価値観では想像できなかった大型提携が発表された。しかも事業内容は携帯電話とリンクする新しい通信ゲームの創造である。両者の姿勢に次代のゲーム開発像が透ける。

携帯電話とのリンクで全く新しい通信ゲームを創造

任天堂とコナミが、ゲームの新分野創造を目指し合弁会社を10月中旬に設立する。9月上旬には、東京都内のホテルで山内溥・任天堂社長と上月景正・コナミ社長が記者会見を行い、その概要を発表した。

新会社の名称は「モバイル21」。その名の通り、携帯可能なゲームの世界に照準を当てたソフト開発を主軸にするという。具体的には、「ゲームボーイカラー」と携帯電話（PHSを含む）を接続する専用アダプターを来年4月に投入。これらを活用したゲームソフトを開発し、新分野の創出を目指す。

さらに、来年8月発売予定の次世代携帯ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」用ソフト、松下電器産業との共同開発が進む次世代ゲーム機「ドルフィン」に対応したソフト開発も進めるという。

任天堂はこれまで、ハードのみならずソフト面でも自社製品を核に展開してきた。今回合弁設立の相手となったコナミは、目下国内最強のソフトメーカーである。しかも同社の上月社長は、ソフトメーカー団体であるCESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）の会長を務めるソフト業界の顔的存在だ。

任天堂の事業戦略に、大きな変化が起きていることがうかがえる。その片鱗は、記者会見での山内社長の発言にも垣間見ることができた。

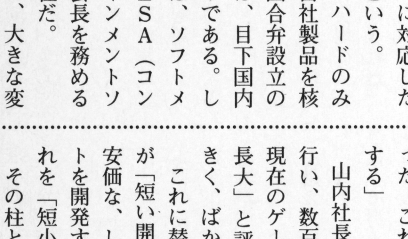
「重厚長大を目指す時代は終わった。これからは軽薄短小を指向する」

山内社長は、莫大な開発投資を行い、数百万本の売り上げを狙う現在のゲームソフト市場を「重厚長大」と評し、「リスクばかり大きく、ばかげている」と断じた。

これに替わって目標とされたのが「短い開発期間、少ない投資で、安価な、しかし面白い斬新なソフトを開発する」というものだ。これを「短小軽薄」と呼んでいる。

その柱となるのが、5000万台に迫る普及台数を達成し、一人一台の感もある携帯電話との連携ソフト商品である。

そもそも任天堂は、「ニンテンドウ64」の投入を機に「ソフトの



記者会見で握手する任天堂・山内社長（左）とコナミ・上月社長（右）

粗製濫造が市場の崩壊を招く」として、少数精鋭の「大作主義」を目指したはずだった。いわば、自ら「重厚長大」路線を敷いた。その時のキャッチフレーズが、ゲームソフトの「質的転換」だ。

しかし、その後市場環境が激変したということになるのだろう。

ゲームボーイ アドバンスの仕様

CPU	メモリ内蔵32ビットRISC-CPU（英国ARM社製CPUコア採用）
LCD	反射型カラー液晶
画面サイズ	40.8mm×61.2mm（縦×横）
解像度	240×160ドット
最大同時発色数	65000色
外形寸法	約80mm×135mm×25mm（高さ×幅×厚さ）
重量	約140g
電源	単3型アルカリ乾電池2本
連続使用時間	20時間
発売予定	2000年8月
生産数量	未定
販売価格	未定

＊ゲームボーイ・ゲームボーイカラーのソフトも使用可能

山内社長も「質的転換はソフトメーカーにあまり理解されなかった」としている。そして、この結果かどうかは別だが「今ゲーム市場には、明らかに、地殻変動というか、大きな構造変化が起きている」と分析する。

これは少し主観的かもしれないが「任天堂には確固たる不動の哲学がある企業」という印象があった。それだけに、これだけの方針修正は実をいうと意外だった。

恐らく任天堂という企業は、常に時代の潮流を見つめながらビジネスチャンスを探し求めているのだろう。哲学が先に立っていないという柔軟性に、同社の隠された一面を発見した思いがする。

キーワードは軽薄短小＋インセンティブ

それでは、なぜ当座のパートナーにコナミを選んだのだろうか。

コナミが、ソフト市場のリーディングカンパニーであるということは、大きな理由の一つだったに違いない。今や同社は、プライベートイベントで、販売を計画していたカードを巡り暴動が起きるほどの人気商品群を擁する。

ただし任天堂は、そんなコナミの既存商品に興味を示したわけではなさそうだ。コナミが導入し、現状の好調を実現する原動力となった「インセンティブ制」を柱とする有能な開発要員政策に白羽の矢をたてたのである。

新合弁会社「モバイル21」には、そのコナミ流のインセンティブ制がさらにパワーアップされ採用されるという。その目玉は、クリエーターへの株譲渡だ。全株式の30％にあたる1800株が、額面で同社に参加するクリエーターに譲渡される。

新会社は「できるだけ早く。希望としては株式公開の史上最短記録を目指したい」（上月・コナミ社長）という考えだ。これが実現すれば、株主であるクリエーターは、莫大なキャピタルゲイン（購入額と売却額の差益）を得ることができる。

あくまで一つの例として示されたコナミ子会社（KCE大阪）の場合、社員株主（この場合は子会社の社長だが）の売却益は4億円以上だという。報酬で才能を集めるという手法は、いよいよここまできた。

そこで疑問が一つ湧いた。株によるインセンティブは妙案だが、株式公開は普通一回だけだ。その後の、クリエーター補充にはどう対応するのだろうか。これを通常の報酬にすれば、結局のところ開発投資はかさみ兼ねない。この辺からは、この合弁会社のジョイントベンチャー的な位置付けが推測できる。まさか時限事業ということはないだろうが、公開後のなんらかの軌道修正はありえそうだ。

山内・任天堂社長は、会見で「2001年頃にゲーム革命が起こるだろう」と予言した。恐らく新会社の株式公開も、このあたりに目標が定まっている。真意はつかめないが、時期は不思議と符合する。

PROFILE

青山博美（あおやま・ひろみ）

1965年生まれ。'90年、日本工業新聞社入社。電機・電子産業担当、整理記者などを経て'95年からエンターテイメント産業の担当に。'97年からはパチンコ、カラオケ産業をウォッチ。娯楽ビジネス基幹産業論を唱える異色の経済ジャーナリスト。


ゲーム
い?

いつになくタイトルに粒の揃った'99年の夏商戦。人気RPGの最新作や、アーケードで話題の音ゲー、いまだ人気の衰えぬカードゲームなど、50万本クラスのソフトが続々と登場する。ユーザー、販売店の期待も高く、市場も久々に活況を取り戻した。

だが、一方でどこか空虚な感じが漂っていることも確かだ。人気ゲームのラインアップも、裏を返せば続編、移植作、キャラクター物ばかり。どこかで見たゲームが続々と店頭に並び、売れるソフトと売れないソフトの差は、ますます開いている。

店頭はまるでスーパーファミコンの末期のようだ。ゲームはもっと自由なものではなかったのか。続編、移植、キャラ物にも名作は多いが、そればかりというのも健全ではない。「まったく新しいゲーム」という言葉は、もはや死語になってしまったか。

そこで今回の特集では、編集部が独自の視点で選択した、語るべきソフト群の批評と、新しい可能性を感じさせるゲームのインタビュー、そして大型対談と、複数の視点で構成してみた。面白いゲームとは何なのだろう。いつもより少し視点を広げた、ゲームソフト批評スペシャルだ。

秋のゲームソフト批評スペシャル

面白い知らな

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

世紀末の混乱の中に見る現実社会を投影した寓話

ファン待望の人気シリーズ最新作。「現実社会を投影した寓話」というコンセプトは、世紀末を迎え混沌とした現代でどのように継承されたのか。

田中良也

プレイ時間：99時間カウンターストップ

シリーズの魅力を継承し正統に進化

　これが伝説の〝オウガバトル〟の真相なのか！　と興奮しながら、僕は新生『オウガバトル64』の物語に釘付けとなった。僕の率いる革命軍の主力部隊、その名も〝ヨシュア愚連隊〟は、第一作の主人公一行であるゼノビアの勇者たちと共闘し、民族浄化の名の下に少数民族への抑圧・階級制を布くパラティヌス王国を撃ち破った。更にパラティヌスを属国とする宗教大国ローディスの軍事介入を撃退し、ついには魔界の住人たちとのオウガバトルに勝利する。しかし革命を達成した軍の上層部は、我が愚連隊の独断的な快進撃を快く思わない民衆の、見えざる〝カオスフレーム〟に配慮し、我が愚連隊を追放したのであった…。革命の功労者の僕を、なぜそんな目で見つめるのか⁉…。

　その時、現実に返った僕はふとデジャブを覚えた。それは刻一刻と伝えられたコソボ紛争と、ゲーム上で繰り広げられた戦火が余りにも酷似していたからである。民族浄化で民衆の支持を得た独裁者、大義名分の名の下に国際法を無視したアメリカ主導のNATO軍による武力介入、中立を維持できなかった国連の失態、多くの難民と空爆の犠牲者、ホロコーストの悲劇、怨恨のゲリラと化す解放軍、民族間の回復不可能な深い溝。果たしてNATO軍の進駐を当地の民衆は何を思い見つめるのか…。

　政治的な混沌（カオス：以降C）と秩序（ロウ：以降L）の偏向と対立、そのバランスを取ろうと奔走する中立（ニュートラル：以降N）勢力、為政者・指導者・介入者によって正当化される力の論理、それに翻弄され揺れ動く民衆の支持率とも言うべきカオスフレーム…。まさにオウガシリーズが求めて止まないファンタジー物語のテーマを、この世紀末に起こった現実の紛争と情勢が奇しくも物語っているように思える。何故、本作がデジャブを覚える程に、現実社会を投影したリアルな作品であるのか。前二作とそのルーツを分析することで考察してみる。

　『オウガバトルサーガ』の原作者松野氏は、物語を壮大に見せるための見えざる宗教や伝説、社会文化といった世界観設定、キャラクターやアイテムへのこだわりの詳細設定、そして構想の段階で世界の歴史年代記を完成させ、その一エピソードを作品化するという手法を含め、明らかにモダンファンタジーの祖である言語学者トールキンの名作『指輪物語』をリスペクトして、『オウガバトルサーガ』を構想したと思われる。

　『指輪物語』は著者の意志に反して、当時の反戦、反核の社会情勢のプロパガンダとして欧米で愛



読された。これ以降ファンタジー文学は子供向けの童話から、現実社会の鏡とも言うべき寓話としての側面を持つようになった。松野氏も、予定調和、勧善懲悪、おたく向けに軟弱化した和製ファンタジーゲームに対するアンチテーゼを、第一作『伝説のオウガバトル』で提示したのだ。革新的なシステムを賛否両論を恐れずに採用し、現実社会の現象やルールをファンタジーゲームに投影することに挑戦した。それが民衆の支持を表現したカオスフレームであり、C・N・Lの属性のパラメータ化であり、軍隊のリアリティを出すために個性を排除し、自由にカスタマイズしてゆけるユニットたちなのである。これらを見事にゲーム性として昇華させただけでなく、有無を言わさぬ世界観と練り込まれたダイアローグ（会話）によって高い難易度を忘れさせ、絶妙のイベント探しやユニット編成の楽しさによってプレイヤーの没頭性を促した。こうして松野氏率いるチームは、『指輪物語』のような現実社会の鏡としてのファンタジーを〝ゲーム〟として完成させた。

続く『タクティクスオウガ』は、ストーリー性を重視するために予想を裏切ってシステムを一新。体験したことのない斬新な疑似3Dタクティカルバトルのゲーム性と、そのバトルフィールド上で展開するイベントの数々は、その後の3DシミュレーションRPGのひな形となった。また主人公の属性の変化がよりゲーム進行に影響を与え、カオスフレームがなくとも、ストーリーテリングによって民衆の意思をプレイに反映させることに成功した。そして松野氏率いるオウガ主要スタッフは、電撃的にクエストを去り、『オウガバトルサーガ』は未完のまま時が流れる。

そして新たなスタッフによって復活したシリーズ最新作は、松野氏の個人的な世界観、物語、ゲームコンセプトを見事に継承した。これまで追従する派生ゲームのなかった初代『オウガ』のシステムに、『タクティクス』のストーリーテリングの手法やアライメントの属性概念を融合することで、第一作のプレイヤーが違和感なくゲームに興じ、第二作のプレイヤーが見劣りなくストーリーを堪能できるようになっている。奇をてらうことなく、続編にありがちな新システムバブルに陥ることなく、まさに正当な進化を遂げたといえよう。もちろん初代チームが新作『オウガ』を作ったなら、全く別の物語、新しいゲーム性に仕上げただろうが、それは言うまい。逆に熱狂的な旧作ファン、松野ファンからのプレッシャーを受けながらも、よくぞここまで職人的な作り込みで完成させたと拍手を送りたい。何よりC・N・Lの属性関係の表現、カオスフレームの隠しパラメータとしての復活を、N64という低年齢層がメインのハードにもかかわらず果敢に挑戦することで、旧作に劣らず物語を現実社会の鏡としてのファンタジーに仕立て上げた功績は大きい。

当然マイナス要素も少なくない。無用に時間のかかる部隊編成と解放地域の探索、軍隊らしさを醸し出すだけで使えないレギオンシステム、アイテムが売れず、訓練を多用するために陥る慢性的な金欠病。そして旧作の吉田氏のデザインを踏襲した素晴らしいプリレンダキャラの動きや、イベント時の見事な演技と、やたらリアルになった顔グラフィックやイラストとのギャップが激しく、違和感が残ること。だがこれらはトータルバランスと完成度、驚異的な作り込みの前には、粗探しに過ぎない。

任天堂がパブリッシャーとして名乗りを上げたことで、今後のオウガシリーズのハード展開は不明だ。それならばシリーズが受け継ぐ「現実社会を投影した寓話的ファンタジーゲーム」というコンセプトが、任天堂クオリティによって磨き上げられ、継承されることに期待したい。

PROFILE

田中良也（たなか・よしや）

'70年生まれ。'94年にカプコンに企画として入社。'96年ゲーム制作に活かすため販売を経験しようと転身。TVパニック蒲田店を立ち上げる。この春より「店長の考えたゲーム」実現のため、フリー活動も開始。

関連作品

伝説のオウガバトル（S・RPG）

メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'93年3月12日

6年前に発売されたシリーズ第一作。綿密な世界設定と大河ドラマの一節のような内容、そして当時は珍しかったリアルタイム進行とクォータービューの戦闘画面にファンは酔った。

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber（S・RPG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥7,800／発売日：'99年7月14日

聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

行間を読む楽しさを残したスクウェアRPGの新機軸

SFC版『聖剣伝説3』から4年。ハードをPSに移し、満を持して登場したシリーズ最新作は、想像力を刺激する良質な作品だった。

大野幸一

プレイ時間：37時間

ランドメイクを軸に全てを集約した作品

『聖剣伝説 レジェンド オブ マナ』を遊んで、数年前に流行った、いわゆる「マルチメディア絵本」を思い出した。絵本の1ページのような綺麗な画面を、マウスでクリックすると、思わぬ仕掛けが動き出して、物語が進んでいく。『マンホール』『ルル』などが好例だろうか。そこにはテレビゲームの原点である「スイッチを押すと画面が反応して楽しい」という、インタラクティブな楽しさが存分に詰まっていた。

　ただ、こうした作品が主流になり得なかったのは、そこにルールの存在が希薄だったからではないか。スイッチを入れる快感は、子供のじゃれあいのようなもので、すぐに四散してしまう。だからより多くの人に遊んで貰うには、快感を連続的に並べたり、徐々に高めるような、ルールという名の縛りが必要になってくるのだろう。

　とまぁ、この両者を結びつけるのはいささか無理がある論調かもしれないが、今回発売された『聖剣伝説』も、RPGとしての評価もさることながら、むしろマルチメディア絵本の可能性を押し広げた作品のように思えた。

　人間と妖精が共生する世界、ファ・ディール。その両者を結ぶマナの樹が戦乱で焼け落ちて900年。その後も人はマナの力を秘めた道具や楽器などを巡って、幾多の戦乱を続けてきた。その道具も数少なくなり、ようやく平和が訪れた今、人々は逆に自分たちだけの小さな幸せに閉じこもり、より大きな愛の象徴であるマナの樹を顧みることはなかった。そんな中、プレイヤーの分身である「YOU」が、ベッドから目覚める……というのが、シリーズ最新作である、今回の『聖剣伝説』の背景だ。

　『FF』『ロマサガ』と並ぶスクウェアRPG3本柱の1つであり、唯一のアクションRPGという存在感や、マナの樹を巡る物語という基本設定。絵本を開くような緻密なグラフィック。また戦闘シーンで仲間のキャラが自動で動くなど、基本部分は従来の『聖剣』シリーズを引き継いでいるが、その他はまったく別のゲームと言ってもいいほど、装いを新たにした。

　ゲームの目的を一言で説明するのは難しい。善と悪との対立や、破滅に瀕した世界の救済といった、大上段なお題目はこのゲームにはないからだ（あるには、あるが）。あえて言うなら、過去の大戦で焼け落ちたマナの樹を、再び蘇らせることだろうか。そのためには、世界にアーティファクトと呼ばれる工芸品を並べ、街や洞窟をイメージしていくことで（＝ランドメイク）、世界に流れるマナの力を強めることが必要になる。

ランドメイク。これが今回の『聖剣伝説』の軸でありすべてだ。フィールドマップ上にアーティファクトを配置すると、それが街やダンジョンに変化して、そこに訪れると様々な冒険が始まる。冒険を終えると、時に新しいアーティファクトを入手でき、それを再び配置すると、また新しい舞台が広がる。この繰り返しでゲームは進んでいく。当然プレイヤー毎でできる地形は異なり、物語の進め方も異なる。

　このうち連作となっている、シナリオの大きな柱が3本。人間界と妖精界に住む、幼なじみ4人の人間ドラマを描いた「エスカデ編」。ドラグーン姉弟の絆を描いた「ドラゴンキラー編」。そして珠魅と呼ばれる一族の哀しい生き様を描いた「宝石泥棒編」。そこにはゲーム要素もあるが、むしろ誰もが良かれと思っているのに、なぜか行為が空回りしていく人の哀しさや無常さが、RPGの文法を借りて描かれている、といった方が良いだろう。この点、一見自由度が高そうで、ストーリー性もまた濃い。



ランドメイクで広がるプレイヤーごとの世界。

　ところが主人公である「YOU」は、終末に向かって進んでいく状況の中で、寡黙にして一切動じない。そう、このゲームはおそらくスクウェアRPG初の「喋らない主人公」なのだ。かわりに物語を実際に牽引していくのは、実はシナリオ毎に変わる、仲間キャラクターの方である。主人公は常に事態の傍観者、縁の下の力持ちでしかありえないのだ。しかし、この作劇方法が、ランドメイクを軸としたシステムや世界観、そして自由なシナリオ展開と、非常に良くマッチする。作者が物語を語りすぎない良さがあるのだ。

　これらの連作シナリオを1つ以上終了させ、フィールドマップ上に一定数のアーティファクトを配置し、世界のマナレベルを高めると、マナの樹を巡って物語は一気にラストへと進む。ここでプレイヤーは、マナの樹とファ・ディールを作り上げたマナの女神の真実を知ることになる。私見だが、これまで事態の傍観者でしかなかった主人公の立場は、世界の状況に胸を痛めながら、見つめ続けることしかできない、マナの女神と同じなのではないか……その是非もまた、個々のプレイヤーの想像力に委ねられるべきだろう。

　新しいシステムだけに未消化な部分はある。個々のシナリオのつながりや相関関係が今ひとつ見えにくく、仲間キャラの有無も含めて、時に総当たりに近い展開を求められること。シナリオのつながりやフラグ管理を詰めることで、もっと素晴らしいゲームになっただろう。画面切り替え時のタイムラグもよく頑張っているが、もっと高みを目指して欲しい。ランドメイクが世界の一地方に留まること、また結果としてプレイヤー毎で地形にそう大差がないことも残念といえば残念だ。

　とはいえ、絵本のキャラクターが動き回るような楽しさを、RPGのルールでまとめ上げた、丁寧な作品であることに変わりはない。特に「想像力で遊ぶ」という、忘れかけていた宝物を再び見せてくれた功績は大きいだろう。どんなに凝った台詞や演出も、プレイヤーの想像力には、かなわない。小説の行間を読むのと同じような楽しさが、今回の『聖剣伝説』にはある。それはインタラクティブな物語として、とても大切なことではないだろうか。

PROFILE

大野幸一（おおの・こういち）

1971年生まれ。関西大学社会学部卒。ゲーム＆パソコンライター。ジャンルにこだわらず、遊んだ後に何かの余韻が残るようなゲームが好き。心のゲームは『ドラゴンクエストⅡ』。

関連作品

マンホール（AVG）

メーカー：バンダイビジュアル／機種：Mac／価格：¥13,814／発売年度：'94年

画面に現れたマンホールをクリックしていくと、次々に不思議な映像が移り変わっていく。もとは'88年にアメリカのミラー兄弟がハイパーカードで作った作品。

聖剣伝説　レジェンドオブマナ（A・RPG）　メーカー：スクウェア／機種／プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年7月15日

シーマン～禁断のペット～

マック文化を伝える生物飼育キットの魅力

この夏、不思議な生物『シーマン』がドリームキャストに登場した。今までのゲーム観とは相当かけはなれたこのゲームの魅力とは？

大野幸一　プレイ時間：30日

最近ではネットゲームで注目されているPCの世界だが、こと「ゲーム」という枠を離れてみると、本当に雑多なソフトがあるのに驚かされる。マイクに向かって鼻歌を歌ったら、音声認識で五線譜に変換され、着メロのデータになるソフトなんてのは序の口。中には人工衛星やスペースシャトルの軌道をモニタするソフトなんてのもある。こんなソフトがネット上にゴロゴロしているのだ。

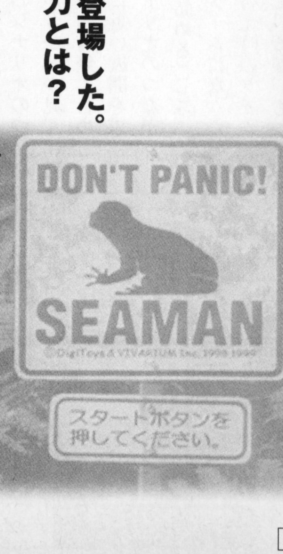
ゲーム好きの人に言わせれば、そんなソフトの何が面白いの、ということになるかもしれない。確かに格闘ゲームやレースゲームの面白さはわかりやすい。でも最近は、ゲーム機を使って楽しい時間が過ごせれば、それはもうゲームといって良いんじゃないか、そんな考えも出てきている。AIBOやファービーのヒットを見ても、もっと遊びに対してラジカルになった方が、良いようだ。

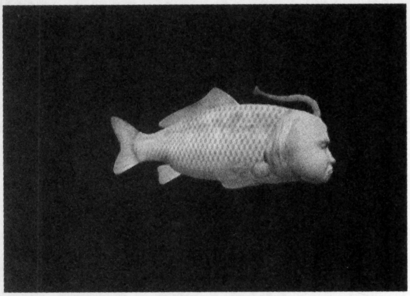
実はこうしたラジカルなデジタル観を初めて社会に提示したのが、アップルコンピュータだった。なにしろマッキントッシュが初めて発売された'84年といえば、日本でようやくファミコンが発売された翌年。その頃パソコンが一般家庭に普及して、社会のあり方まで揺さぶろうとは誰も思ってなかったし、それに向かって邁進したアップルは、本当にラジカルで、ヘンテコな会社のように思う。

とまぁ、前置きが長くなったが、こうした視点で『シーマン』を見ると、また別の見方が見えてくる。とりあえず「ゲームではない」と片づけるのはナンセンスだ。だってゲームじゃないんだから（そう言っていいと思う）。むしろ学研の「科学と学習」の付録のようなソフトといった方がしっくりする。

ゲームの目的は、謎の生物「シーマン」を育成すること。この生物は人間のような顔を持ち、言葉を理解する点が最大の特徴だ。ゲームを始めると、画面には水槽が表示されるだけ。酸素ポンプとヒーターで環境を整え、シーマンの卵を入れると、とりあえずやることは終わり。しばらく見ていると、卵の中で細胞分裂が進んで、十数分後に8匹の幼体が生まれる。この間、本当に見ているだけなのだ。パッドでどのような遊びをさせるか、という一般のテレビゲームの文法を、気持ちいいくらいに無視している。

ただ、このままでは幼体は成長することはない。そのためには、シーマン育成に関する幾つかの謎を解く必要がある。さしあたって最初から水槽に入っている巻き貝がポイントなのだが……。初めてそれを目撃した人は、驚きのあまりリセットしてしまうかもしれない。だが我慢して観察していると、やがて生命の神秘が訪れる。幼体ばかりに注目していると、軽やか




ある調査では男性よりも女性に人気があるという。

に裏切られる、4コママンガのようなソフトだ。

シーマンのグラフィックも、鱗のぬめりまで表現された、一見グロテスクとさえ思えるものだ。だが、生物にはグロテスクな側面があり、それをきちんと表現している点に好感が持てる。DCに搭載されているPOWER VRチップは、パソコン業界では他の3Dチップに押されて影の薄い存在だが、その性能を十二分に活かしたといえる。そもそも魚に人の顔がついた時点でリアル感は喪失するのだが、だからこそ細部まで作り込むことで、逆に別のリアリティを感じさせる物にまでなった。

またソフトと同時に「ジャン＝ポール・ガゼーの日記～失われた24日間～」（幻冬舎）という書籍が出版され、『シーマン』の架空リアリズムをメディアミックス展開し、強化している。この辺りの説得力は、かつて「ウルトラマン研究序説」（中経出版）にも関与した、開発者である斎藤由多加氏の真骨頂と言うべきだろう。

このソフトの一番のウリである会話システムも、逆転の発想の産物だ。通常パソコンによる会話ソフトといえば、人工無脳のようにユーザーの問いに際限なく答えを返すものが大半。しかし、『シーマン』では会話の決定権をユーザーではなくシーマンが持っている（簡単な挨拶くらいは、してくれるが）。だから不意にシーマンが自分の仕事や家族の事柄など、プライベートな情報を尋ねてくると驚かされる。かといって、こちらからシーマンに話しかけても、しばしば裏切られたり、無視されるのだ。この辺にシーマンの生意気な設定がよく活かされているし、だからこそ、時折うまく会話が繋がると、とても嬉しい。

開発者の斎藤由多加氏は、ゲームデザイナーの他に、マックの収集家・研究家としても有名だ。マックといえば、その昔、人工知能『ラクター』というソフトがあった。これは『シーマン』同様にコンピュータと会話するソフトだが、こちらがキーボードを通してタイプした以上の会話を返してきたり、時にはまったく違う話を切り返してくる、異色のソフトだった。『シーマン』はこうしたマック文化の伝道師とも言える。それもテレビを使うことでユーザーの生活リズムに浸食し、プレイヤーの日常に不意にツッコミを入れて来るという、何倍も大がかりな仕掛けを伴って、だ。

実際、各誌の取材にもある通り、『シーマン』は斎藤氏のマッキントッシュのパイオニア精神に対する尊敬の念と、そのヘンテコな面白さをテレビゲームにも持ち込む開拓者としての情熱に満ちている。コンシューマの文法をかわす点や、アップルⅡの拡張スロットにボードを差すように、パッドにマイクデバイスを差してみたり。『シーマン』の「インタラクティブに人間と対話することで、人間の知識の拡張メディアになる」というコンセプトも、パーソナルコンピュータの理想そのままだ。

かようにコンシューマの文法とは乖離したソフトである。しかし、その試みは高いレベルでまとまり、デジタル・エンターテイメントの可能性を広く示唆している。できればこうしたヘンテコなソフトがコンシューマの世界の幅を広げると共に、コンシューマユーザーにもPCの世界をかいま見てもらいたいと願う。

PROFILE
大野幸一（おおの・こういち）
1971年生まれ。パソコンとゲームの双方でライター活動中。ちなみに冒頭のソフトは『鼻歌ミュージシャン』（メディアナビゲーション）と『SatTrack』。後者はhttp://www.primenet.com/~bester/sattrack.htm参照。

関連作品
ザ・タワー（SLG）
メーカー：オープンブック／機種：Mac&Win95／
発売年度：'94年
エレベータの配置を工夫してビルの人口を増やし、さらに高いビルを建築していくSLG。斎藤由多加氏の出世作。3DO版、PS版、SS版も発売された。

シーマン～禁断のペット～（同居型育成シミュレーション）
メーカー：ビバリウム／機種：ドリームキャスト／価格：¥6,800（マイクデバイス同梱）／
発売日：'99年7月29日

ソウルキャリバー

3D格闘の一つの到達点とも言うべき、ナムコ渾身の快作

セガハードでは久々のナムコ作品となる本作。ACで好評を博したその魅力を、DCユーザーに存分に伝える素晴らしい出来であった。

高須恵一郎

プレイ時間：35時間

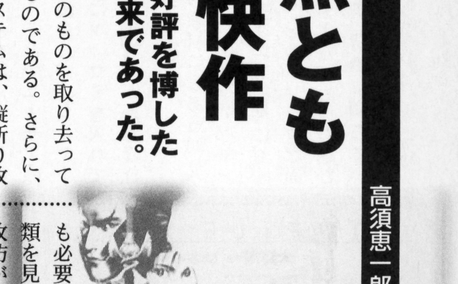
全てにおいてアーケード版を超えた家庭用移植作

ナムコがドリームキャストで放った、この夏最大のタイトル『ソウルキャリバー』。アーケードからの移植となる作品である。その出来を語るには、まずAC版の経緯を語る必要があるだろう。

AC版は、発売当初はそれほどのヒットとはならなかった。ゲームバランス等の問題が指摘されていた前作『ソウルエッジ』の続編ということで、悪い先入観を持たれていたことや、後述する「8WAY－RUN」を軸としたゲームシステムが、複雑と思われ敬遠されたことなどが、その理由として挙げられるだろう。

しかし、時間が経つにつれ、AC版はマニア層を中心に評価されはじめ、息の長い作品となった。それはやはり、練り込まれたゲームシステムが時間とともに理解されていったためである。

その中で、最も特徴的なのが「8WAY－RUN」システム。従来の対戦格闘ゲームの操作系を刷新し、レバー操作のみで、前後左右と斜めを含めた8方向にいつでも自由自在に動くことができ、攻撃、ガード、さらなる移動など、どんな行動も制限無くスムーズに移行することが可能。既存の軸移動動作を、より直感的な移動全般のシステムとして昇華させ、「軸」という概念そのものを取り去ってしまっているのである。さらに、この8WRシステムは、縦斬り攻撃、横斬り攻撃といった攻撃システムとも有機的に連動しており、強力な縦斬り攻撃も、8WRで側面に移動されれば簡単に躱されてしまうが、逆に横移動に対しては攻撃範囲の広い横斬り攻撃で移動を封じていくといったように、非常に奥深い戦略性を生み出している。勿論、従来の3D格闘のセオリーである、硬直時間差や、リーチの長さを絡めた駆け引きも重要。それらに加え、攻撃判定の「厚み」、ホーミング性能、吹っ飛ばし能力なども考慮して、リングアウトも意識した位置取り、移動も必要となり、他の3D格闘では類を見ないほど、より「3D的な」攻防が要求されるのである。『バーチャファイター』以来、3D格闘の本流と言える作品群のゲームシステムを集大し、その上で画期的なシステムを構築。それでいて本流の文法からスピンアウトすることなく、ギリギリの範囲に留めたそのバランス感覚は、まさに見事と言うほかない。



だが、前述通り、この良質なゲームシステムから生まれる深い駆け引きを知るには、相当な時間がかかる。加えて、マニアで埋め尽くされたアーケードに新しいプレイヤーが入ってくる事が難しいというのも事実。結局の所、AC版



閃く剣の軌跡。まさに「絶美の斬光」。

のプレイヤー層はそれほど広がらず、良く出来たゲームと知られていても、本当の意味でメジャータイトルになることはなかった。

しかし、このようなマイナス面も、DC版では一挙に解決されたと言っていい。DC版の出来はAC版を遥かに陵駕しているのだ。順をおって記そう。

まず目に付く所では、AC版のPS上位互換基板であるシステム12基板より、高性能なDCのポテンシャルをフルに引き出し、グラフィックが大幅に強化されている点だ。ポリゴンモデルはより美しく、顔の目鼻やセリフをしゃべる際の口の動きといった細かい部分までも精緻に作られている。背景も、AC版とは比較にならないほど美しくなっており、ちらつくことも一切ない。桜舞う中国庭園は落ち葉の秋へと移ろい、中央アジアの遺跡は昼夜の移り変わりで違った顔を覗かせるなど、季節や時間の変化をも克明に表現し、舞台となる「16世紀の世界」を深い実在感で描くことに成功している。他にも、冷気のステージでは白い息を吐いたり、海に沈む夕日を受けて剣が紅くきらめくなど、演出面でも唸らせる点が多い。

また、バランス調整の点でも抜かりはなく、DC版では各キャラにそれぞれ新技が追加された他、従来の技も性能が見直されるなどの調整が加えられている。AC版よりもキャラクターバランスを向上させ、より対戦を楽しんでもらおうという意図が汲み取れる。

中でも高く評価したいのは、AC版の問題点であったマニアだけが知る『ソウルキャリバー』の持つ良さを、これまで本作を知らなかった一般のユーザーに伝えたという点だ。事実、DC版発売以前よりもアーケードではプレイする人が多くついているように見受けられる。『鉄拳』以来、ナムコのお家芸とも言うべき、家庭用オリジナル要素であるプラクティスモードやミッションバトルモードが、初心者にもわかりやすく魅力を伝える手助けとなった。プラクティスモードは技コマンドの解説が詳細で、CPUの状態も細かく設定可能と、初心者から上級者のニーズに十分に応えている。勿論、強風で落ちないように戦う等々、様々なシチュエーションでの戦闘が用意されたミッションバトルモードの出来映えも素晴らしい。このモードでポイントを稼ぐことで、各種CGや設定イラストなどを新たに見ることができるだけでなく、新キャラや新ステージなどが次第に使用可能になるといったフィーチャーが用意されている。この、様々な趣向のミッション自体が、初心者がゲームの基本を学ぶための足がかりとなっているのだ。勿論、上級者にとっても歯ごたえのあるミッションも多く、このように遊び甲斐のあるモードの追加は嬉しい限りである。

以上のように、全くといっていいほど隙のない出来映えのDC版『ソウルキャリバー』。強いて惜しい点を挙げれば、コアなAC版ファンのために新技等を取り去ったアーケードオリジナルモードも残して欲しかったことだろうか。しかし、そのような些細な点はともかく、マニアのための対戦ゲームであった本作を、家庭用という新たな場でより広い層へと浸透させ、DCの市場を活性化させたナムコの功績は非常に大きい。DC発売当初から本作のような本当にクオリティの高い作品が出ていればと思うばかりだ。

PROFILE
高須恵一郎（たかす・けいいちろう）
1976生まれ。本誌発売の頃には『キャリバー』全国大会の結果がもう出てますね。僕も超出たかったんですが『オラタン』全国大会と日程が重なってて出れませんでした…。セガさん、次は日程考えて下さい。マジで。

関連作品
ソウルエッジ（格闘ACG）
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年12月20日
横斬り、縦斬り、軸移動などのシステムや、様々な家庭用オリジナル要素を持つ『キャリバー』の原形となる作品。御剣VS.タネガシィーマーはもはや伝説だ。

ソウルキャリバー（格闘ACG）　メーカー：ナムコ／機種：ドリームキャスト／価格：￥5,800／発売日：'99年8月5日

フレームグライド

家庭用ハードにおけるネット対戦の今後の可能性を感じさせる作品

3D対戦ゲームでは定評あるフロム・ソフトウェア初のDC作品となる『FG』。ネット対戦ゲームとしての本作の位置づけとは。

高須恵一郎　プレイ時間：15時間

XBANDに代表される、家庭用ハードにおけるネット対戦への試みが始められて、早数年が経つ。もちろん、現時点で最先端のハードというべきDC、そして次世代PS、ドルフィンなど新世代ハードも、全てネットワークを視野に入れたスペックとなっているのは周知の事実。このようにゲームがネットワークに新しい世界を見いだしているなか、ネット対戦を主眼においた作りで発売されたのが本作『フレームグライド（以下、FG）』だ。本稿では、そうした背景をふまえ、『FG』が、その出来映えとともに、ネットワークゲームのなかでどういった位置づけがされるのか、考察したい。

家庭用ハードでネット対戦はここまでできる

フロム・ソフトウェアのDC初作品となる『FG』は、「騎兵」と呼ばれる甲冑の巨人「フレームグライド」を操る騎士となって戦う、ファンタジックな世界観を持つ3D対戦メカアクションゲームである。敵騎兵と戦い、勝利すれば、魔力を秘めた宝石「マテリアル」を手に入れることができる。このマテリアルを原料として装甲や銃・剣・砲など多彩なパーツを作りだし、騎兵をよりカスタマイズしていくのがゲームの大まかな流れだ。

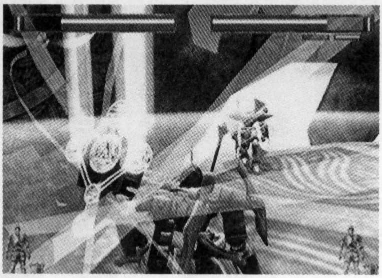
そして注目すべきは『FG』最大の特徴であるネット対戦。実際にネット対戦を行ってみると、タイムラグをほぼ感じることなく、一人プレイや通常の画面分割対戦と変わらない感覚で楽しむことができる。家庭用ハードのネット対戦も、とうとうここまで来たかと感嘆するほどだ。また、ネット対戦では、一人用や通常対戦よりもレアマテリアルが出やすく設定されている。ネット対戦は敷居が高いと思っている人も、このレアマテリアル入手という目的を入り口として参加してもらい、楽しみを理解してもらおうという配慮が窺え、好感が持てる。

対戦を行うにおいて、白眉とも言える仕様が「スクワイヤ」システムだ。「スクワイヤ」とは、1回の戦闘で最大5機まで投入できる、プレイヤーサポートを目的とした騎兵の従者とも言うべき無人ロボット。相手スクワイヤの攻撃により自機の行動を阻害された



思ったよりパーツ選択の幅が狭いのは残念なところ。





ファンタジーとロボットを美麗なグラフィックで融合している。

り、双方のスクワイヤが多数になるとロックマークも多数出現し、射撃目標が散らされて攻撃しにくくなるなど、戦闘のバリエーションを増すのに一役買っている。また、スクワイヤは種類も多く、性能差も個性的な設定がなされているが、強力なものは数多く使うことが出来なかったり、何体も従えるためには騎兵の頭部パーツ等に気を使わなければならず、選択にも悩み甲斐がある。ただ惜しいのが、スクワイヤとフォーメーションを組んだり、挟み撃ちにして攻撃をしかけたりといった、意図的に連携行動を取るのが難しいこと。それが可能なら、より多彩な戦術を実行可能となり、さらに奥深い戦略性をもったであろう。とはいえ、新規性に富んだ、なかなか面白いシステムであることは間違いない。

ネットワークゲームの過渡期のなかで

しかし、ネット対戦に主眼をおいた作りとなっているためか、周辺の作り込みはそれほどでもなく、残念な部分もある。

通信データ量を少なくするために仕方ない措置なのかも知れないが、キーコンフィグが一切できない点や、インターフェイスのまずさは気になる所だ。平行移動や旋回など移動方法が複雑で、操作が直感的に分かり難い3Dタイプのゲームでは、操作系を自分なりにカスタマイズできないというのは少々辛い。また、敵騎兵を視界に捉えることが重要となるのに、カメラアングルを操作するアナログキーと、騎兵を操作する十字キーを同時に動かすのは、DCコントローラでは少々無理がある（カメラアングルを変えないで戦うのであれば問題はないが）。いずれにせよ、キーレスポンスの悪さや、インターフェイスのまずさからくるストレスで、ゲームテンポが必要以上にもったりしている印象を受けるのは否めない。

また、騎兵をカスタマイズするためのパーツ選択において惜しいのが、騎兵に火土風水の属性を与えるオプションパーツである「リベレートストーン」システムだ。騎兵に属性を与えることで、性能やスクワイヤとの相性も変化し、一見選択肢に多様性を持つように感じさせる。しかし、実際にはその性能変化も、剣魔法の能力が変わる以外は、銃攻撃の射程距離変化や攻撃力の増減などは目にみえて大きい変化ではなく、設定を生かしきれていないように思う。『FG』の魅力の一つであり、ネット対戦前の楽しみでもあるカスタマイズの魅力が薄くなっているのは残念だ。

このように、なるほど周囲の部分では荒削りなところもあるだろう。しかし、これまで遠い未来でしか実現不可能と思われていた、本格的な3D対戦ゲームを、より広い層のプレイヤーが快適に、そして気軽に楽しめるようにしたという点は、高く評価されて然るべきだ。

もちろん、ネットゲームの究極的な理想から見れば、本作も通信環境の問題など、様々な点で不完全ではある。それでもなお、ネット対戦での魅力と可能性をユーザーに十二分に伝え、来るべき将来のネット対応のゲームの息吹を『FG』は感じさせてくれる。

ハード・ソフト両面の進歩、通信環境の整備といった今後に一層の期待を寄せるとしよう。

PROFILE

高須恵一郎（たかす・けいいちろう）

1976年生まれの不良学生ライター。フロムと言えば『アーマード・コア』ですが、『AC』もいつかネット対戦版も出たらいいのになあと思った今日この頃です。そして『オラタン』の全国大会は頑張りたいですね。

関連作品

メックウォーリアー2傭兵部隊（3DSTG）

メーカー：アクティビジョン・ジャパン／機種：Win95.98／価格：￥8,800／発売日：'97年3月7日

専用の大型アーケード施設でできる対戦メカアクション『バトルテック』のPC版といえば分かりよいだろう。勿論ネット対戦が可能。SS版（ネット非対応）も実は発売されている。

フレームグライド（3D対戦ACG）

メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：ドリームキャスト／価格：￥6,800／発売日：'99年7月15日

機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…

「喜ぶべきものだな。ハードスペックの進化というものは。」（富野調）

過去。ファンからの失意の声に苦汁を舐めてきたバンダイ製キャラゲー。新スペックハードはキャラゲーをさらなる高みへと導くか。

山下清隆　プレイ時間：20時間

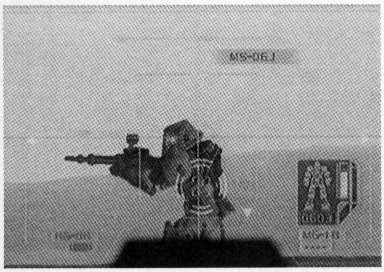


DCが可能にした空間を演出する要素

『機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…』は、「一年戦争」のサイドストーリー（コロニー落としにより被害を受けたオーストラリアが舞台）という設定のコックピット視点型3Dアクションシューティングである。

基本的にはセガサターン版『外伝』三部作を踏襲する形で制作されているが、ハードスペックの向上により桁違いの表現力を持った作品へと変貌を遂げている。薄暗い雲のなかから現れるガウ攻撃空母。地平線にかすかにうごめく敵影や、モノ・アイの残像表現。CNN風なニュース映像の中で、モビルスーツの足元を駆け抜けて行く兵隊たち等々。キャラゲーを遊ぶ人間にとって非常に重要な、しかし、これまでのハードでは到底表現しきれなかった「空間を演出する要素」、言い換えれば「ガンダムの世界観を表す微妙な演出」「兵器としてのモビルスーツの描き方」がきちんと表現されている。

なかでも特筆すべきは、番組内でも効果的に使用され「兵器としてのロボット」を決定づけた「狙撃スコープ」の装備や、随伴する僚機への作戦指示が行えるようになったこと。これにより敵機との単独格闘戦ばかりになりがちだったサターン版に比べると、圧倒的に戦略要素が高まったといえる。具体例をあげてプロセスを説明すれば、まず支援車両による索敵を行い、敵機の位置を確認。次に僚機へその地形にあった攻守の指示を出し、自機の行動を決めれば、いよいよ戦闘開始。待ち受ける敵機に向かって僚機に先制攻撃を仕掛けさせ、自分は遠くの山陰から狙撃をして体力の温存を図ったり、砲台を狙撃している間、僚機に迫り来るザクの相手をしてもらう等々、フレキシブルに攻略することができ、さながら小隊の隊長気分が存分に味わえる作りで、非常に好感がもてる。特に「狙撃スコープ」の存在は、前作のように闇雲に敵にぶつかるのではなく、戦略を考えるゆとりを生む格好の仕掛けで、これのあるなしの差でこのゲームの出来は大きく変わったのではないだろうか。



狙撃スコープで捉えたMS-06JザクⅡ。こちらには気づいていない。

また、OVA「第08MS小隊」の影響を受けたと思われるモビル

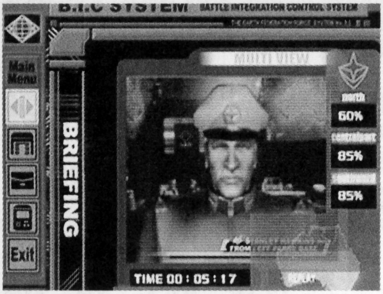
スーツ3機に支援車両1台という部隊編成（女性がパイロットではなくレーダー要員ではあるが）は、自分が指示を出し動きを把握できる、程よくバランスのとれた編成となっている。加えて、戦争を題材にした漫画を描くことで定評のある小林源文氏の描く人物像は、ミリタリー色濃くリアルさを増しており、ステージの合間に交わされる会話なども、自分の部下への感情移入を盛り上げさせる。

と、ここまでこのゲームを好意的に述べてきたが、気になる部分がないわけではない。

まず最後までプレイして思うのが、全体的なボリューム感のなさである。全ステージは正味1時間半程あればクリアできてしまう。また、ここはむしろ色々な戦略を試しながら遊ぶものと割り切ってみても、モビルスーツが装備できる武器の種類が少なく（前線配備の部隊のリアルさを追求すればそれが正論なのだろうが…）武装による戦略性というものが機体の乗り換えでしか味わえないのは残念だ。もっとも、武器の種類に関しては、現時点で、インターネットを使用したダウンロードでビームスプレーガンが入手できるなどの仕様が明らかになっており、ドリームキャストならではの長く楽しめる作品になって欲しいと願っている。

また、インターフェイス部分では、使用頻度が最も高いのに任意に全景スクロールすらできないマップ画面や、方向感覚を失いやすい近距離レーダー（戦闘エリアから外れると警告してくれるのだが、戻る方向がたまに分らなくなりゲームオーバーになってしまう）などは、改善の余地が少なからずも残されていると思う（ミノフスキー粒子散布下では目視による索敵が基本ではあるのだが…）。

ともあれ、全体を通しての出来はすこぶる良く、このシステムのままキャラクターを外した戦車戦などの現用戦記ものでもいけるぐらいの可能性を持っている作品である。今までは、「足りない部分は心で補わなければならなかったキャラクターゲーム」という図式が、ハードスペックの向上を武器にどれだけ素晴らしいエンターテイメント性を生み出せるのか？　今後の展開を楽しみにさせてくれる作品であった。



作戦命令受理、ＭＳ編成等を行うブリーフィング画面。

縦以上に横に広がる架空の世界、その魅力

以下は少々蛇足となるが、20年前、当時小学5年生だったころから見守りつづけてきた「機動戦士ガンダム」という作品について、私なりに思っていることを最後にひとつ。

過去に実際に起こった第二次世界大戦を教科書でしか知らない世代の人々が、まだ見ぬ宇宙世紀の戦争について熱く論議する。さも史実であるかのごとく。制作者は未来の年表に次々と新たなる設定を書き加え、架空の戦争はさらなるリアルさを増してくる。「一年戦争の呪縛」。原点回帰と言えば聞こえがいいのだろうが、あまりにも良くできた設定、世界観というものは時にはその作品の成長というものを止めてしまう。そして、成長の止まった作品世界の軸は横へと広がり始める。だが、それは決して悪いことではない。いや、むしろ好機に転ずることでその世界観がさらに拡張し、数多の流れが生まれる。貫いてほしい。「機動戦士ガンダム」という作品はその源流なのだから。

PROFILE

山下清隆（やました・きよたか）

1969年生まれ。本誌初登場（「仮面ライダー」増刊ではお世話になりました）の特撮ヒーローバカ。キャラゲー好きが功を奏して、10月末、渋谷・スペイン坂にゲームキャラショップを出す予定。

関連作品

機動戦士ガンダム外伝三部作（3D・STG）

メーカー：バンダイ／機種：セガサターン／価格：各￥4,800／発売日：'96年9月20日（戦慄のブルー）・'96年12月6日（蒼を受け継ぐ者）・'97年3月7日（裁かれし者）

「ガンダム」の世界設定を利用したオリジナルストーリーということで注目された。

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…（3D・STG）　メーカー：バンダイ／機種：ドリームキャスト／価格：￥6,800／発売日：'99年8月26日

サイフォン・フィルター

血が沸騰する面白さと、怒り爆発の難易度
洋ゲーらしさに満ちたハードアクション

狂いたくなるほどの手応え。騙し合いの中でようやく掴む勝利。その向こうには、最近日本のゲームが失いつつある真剣勝負の魅力が見えていた。

水野隆志　プレイ時間：28時間（継続中）

「死んで覚える」が当たり前の難易度

時は一九九九年、ワシントンD.C.を占拠した武装テロリストは、殺人ウィルス「サイフォン・フィルター」の存在をちらつかせて、合衆国政府を恫喝していた。事態収拾を図るために選ばれたのは、頭脳、肉体能力ともに抜群の成績を誇り、実戦経験も豊富なガブリエル・ローガン。「天使の名を持つ悪魔の兵士」との異名を取る彼は、単身、国際テロリスト、エリック・ローマー率いるテロ集団に戦いを挑んでいく……。

ゲームは、3D表示されたステージ内で、ローガンを操作し、与えられたミッションを解くことで進行する。爆弾の発見、重要人物の尾行、生体実験の被験体にされている捕虜の救出、自爆装置が作動した基地からの脱出など、全20に及ぶステージの内容は多岐に及び、つねに正確な操作を行っていかなければ、到底クリア不可能なシビアなつくりになっている。操作感覚などを始め、全体的な雰囲気は、PSでヒットした『メタルギアソリッド』に酷似しているが、あちらが超能力の存在など、コミック的な要素を持った娯楽作だったのに対し、こちらはかなりリアル指向のデザインで、難易度もかなり高い。

そのレベルは、いまの日本製アクションゲームの平均値を遥かに凌駕しており、敵は強い、マップは複雑、弾丸の制限も厳しめ、回復アイテムもあまり出ない、ミッションをクリアしないかぎりセーブはできない……と、もうこれでもかこれでもか、という難易度で迫ってくるのである。



敵の強さと賢さ（というよりも卑怯さ）は半端ではない。

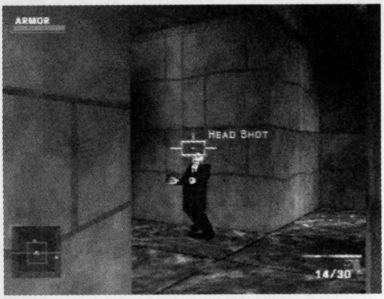
しかも、それに数々のトラップが加わるのだからたまらない。例えば、救出すべき対象を見つけて駆け寄れば、近くの窪みにマシンガンを持った敵がふたりいて蜂の巣状態。このゲームはライフが最高の状態でも、中盤以降の敵が持っている平均的な装備だと、4発被弾すればゲームオーバーになる。だから、もう瞬殺である。はたまたパトカーを遮蔽にして撃ち合っていたところ、敵があらぬところばかり撃ってくるから、楽勝、と思っていたら、エンジンを撃たれて、車が爆発炎上、これも死亡。張り出した鉄骨をぶらさがりなが



ら移動していると、そこへ容赦なく攻撃が来る。撃たれても死亡、落ちても死亡……。

万事がこんな感じであるから、1ミッションクリアするまでに死体の山が出来上がる。怒りで何度もゲームを止めたくなり、そのたびに「たかがプログラムが人間様に楯突くんじゃねぇ」と、洋ゲー攻略に必須の根性でゲームを再起動。これを繰り返しながら、ジワジワとミッションを解き、ゲームを進めていくのである。

これだけキャラクターの死亡が頻繁に発生するにも関わらず、プレイヤーがやる気を失うことがないのは、純粋にゲームとしての完成度が高いからに他ならない。



物陰に隠れ脳天一発で仕止める！　緊張感ある攻防が続く。

究極的にいえば、あらゆる死はプレイヤーの責任であり、必要な対応策を取っていれば、回避できるのである。周囲の状況をよく見て、敵が待ち伏せなどをしていそうな曲がり角や窪みがないかを調べるのは基本中の基本。開けた場所では、視線を上方に向けておくことも重要になる。異なる階から撃たれる可能性があるので、正面だけ見ていても意味がないのだ。

周囲をよく見て、敵の位置を確認したら、いったん安全地帯に戻り、今度は物陰から射線を確保できないか考える。柱や壁などをうまく使いながら、頭部を狙うのだ。

このとき、音を立てるとすべてご破算になるので、サイレンサー装着のハンドガンか、スナイパー・ライフルを使用する。

もちろん、敵も馬鹿ではないので、ちょっとでも狙いが外れると、たちまちこちらに気づいて攻撃に転じてくるから、絶対にミスは許されない。また、ときには落ち着いて狙っている隙などない場合もあるので、駆け抜けながら敵の脳天を撃ち抜くぐらいはできるようになっていないとつらい。PSのすべてのボタンを的確に操作できるまで、練習して行かねばならないのである。

滅茶苦茶に苦労させられた分、クリアしてセーブ画面が出たときは、ほんとうに感動する。「俺は勝った」という実感が湧き起こってくるのだ。だが、続くミッションが始まると、ライフや残弾数などは継続されたままで、よりいっそうの地獄が待っている……もう何も言うまい。また、錬磨の日々を続ければいいのだ。

最近失われつつある ゲーム性を再確認

『サイフォン・フィルター』をプレイしていると、ちょっとなつかしい感覚を思い出す。非常識なほどの高い難度を持ちながら、やられるたびに克己心が湧いてくるゲームというのは、昔ずいぶんと多かった。プレイヤーがデザイナーの意図を見切れるかどうかで、攻略の難度が一気に変わるのだ。いってみれば、プレイヤーとゲームデザイナーの真剣勝負という概念といえよう。最近、この感覚を持つソフトが減少傾向にあるのではないだろうか。良心的な作品はそんなことはないのだが、「ライトユーザーの拡大」イコール「簡単ですぐ解けるゲームを望む」という安易な発想で作られているソフトも増えてきている気がしてならない。この作品が難度が高く、間口が狭いのは事実だが、解いてみろ、というデザイナーの意気込みを感じるし、それがあるゆえにプレイヤーも熱くなる。こうしたソフトが、もう少しあってもいいのではないだろうか。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

このゲーム、随所で『メタルギア ソリッド』を感じさせるシーンが多い。何となく潜入工作物に対するアメリカ側デザイナーからの返答という感じがしないでもない。両方プレイするとコンセプトの違いが見えて面白いかも。

関連作品

メタルギア ソリッド（A・AVG）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月3日
小島秀夫監督によるアクションAVG。リアルな舞台設定とは裏腹に、間口の広い作りで世界的なヒットとなった。後にバージョンアップ版『メタルギア ソリッド インテグラル』が発売された。

サイフォン・フィルター（A・AVG）　メーカー：スパイク／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年8月12日

28号アンケートの隙間から

あなたが一番好きなゲーム機は何ですか？

いくら面白いゲームも、ハードがなければ動かない。というわけでソフト批評スペシャルの中での人気ハードランキング。一服の清涼剤としてどうぞ。

みごと1位の座を獲得したのはプレイステーション。以下セガサターン、ニンテンドウ64＆スーパーファミコン、メガドライブという結果になった。それでは順にハード別に寄せられた声を見ていこう。

1位 プレイステーション

●今はプレイステーション。ソニーえらいね!!（兵庫県　真嶋勲）

●大衆性と高技術をうまく両立させたよい見本。（岐阜県　黄瀬ゼン）

●やっぱりPS。何だかんだ言っても現役やし、ソフトも一番多いし。（大阪市　やま〜）

●いつも新しいことを教えてくれる。ポケステとか。（宮城県　リー）

●PS。なぜって、大好きなフロム・ソフトウェアのゲームが遊べるから。（新潟県　龍皇草の実）

2位 セガサターン

●私はサターンなら目に入れても痛くない！（兵庫県　ベルマーク係やの）

●全盛期を過ぎ去ったゲーム機は数あれど、後世に名を残す名作がこれほど揃っているゲーム機は、他にないのでは？（北海道　斉藤章道）

●良質なアーケード移植作（特にSTG）が数多く揃っていたので。これにナムコミュージアムが加わっていれば完璧だったが。（東京都　御心ボンバー）

●セガサターン。プレイ時間で考えるとPSの方が上だが、好きなソフトは断然こちらの方が多い。たぶんずっと動態保存（笑）すると思う。（愛媛県　ぷらむりーふ）

3位 ニンテンドウ64

●やっぱり大勢（4人）で遊べるソフトが面白い。（京都府　ジェスチャーY・K）

●『ゼルダの伝説』一作でいきなりモストフェバリットマシンになってしまいました。この気持ちよさ、愛らしさ、お利口さ…。（東京都　ウリクペン救助隊）

●ソフトはどうあれ、あのコントローラに一度慣れてしまうと、取り返しがつかん。（東京都　吉野佳太）

●ロード時間の短さは無視できん。パソコンを改造だの自作だのしてISDNまで引いたんだんなに「そんなせっかちな…」と言う資格はない。（埼玉県　武田誠子）

●N64。やっぱサクサク動いてくれるもん。それに壊れにくい。（愛知県　みてお大根）

3位 スーパーファミコン

●マリオもリンクもいて、なおかつドラクエやFFも遊べるハードだったから。あ、これじゃ「好きだった」だ。（千葉県　我王）

●ニンテンドウパワーなどを活用して長く使え、ゲームらしいゲームが多いのも良いです。（新潟県　一言多い男）

●『シレン』のおかげで、未だにPSと同等の稼働率です。やめらんないのよ、コレが。（東京都　C.K.R）

●最初から本体にパッドが2つ付属していた最後の主要マシンだった。（大阪府　ファミリー星人）

5位 メガドライブ

●スペックのアンバランスさ加減が絶妙で、いつでも「もっといける」と夢（野望？）を見せてくれた。（福岡県　お時）

●だってバハムートあるし、エクスランザーあるし、レンタヒーローあるし…。（群馬県　なつよ）

順位	ハード名	得票率
1	プレイステーション	20%
2	セガサターン	17%
3	NINTENDO64	16%
3	スーパーファミコン	16%
5	メガドライブ	8%
6	ファミコン（ディスク含む）	6%
7	特になし（ソフト次第）	5%
8	ドリームキャスト	3%
9	ゲームボーイ（カラー）	2%
	その他	7%

PSが鼻の差で逃げ切るという超団子レースとなった。SS、SFCが2位3位に食い込んだのは本紙読者ならではか。DC低迷は発表して1年未満のハードゆえだろう。またMDがひょっこり5位にランキングしている辺りが興味深い。

●特に好きなハードはない。なぜならソフトあってのハードだから。ただ変な（個性的な）ゲームが多かった点でMDが好き。（北海道　勝部元）

6位 ファミコン(ディスク含む)

●もう誰がなんと言おうとディスクシステム!!（FC）。あの頃、任天堂はチャレンジャーだった。いや、今でもチャレンジャーだが、当時ディスクシステムで発売された任天堂タイトルのほとんどがオリジナルだった、という意味では…。（北海道　黒猫ジジ）

●やはりファミコン。購入3週間で中破したプレステは我が家のファミコン（13歳現役）を見習って欲しい。（神奈川県　中村憲司）

8位 ドリームキャスト

●はっきりいってパンドラの箱だ。最後に希望が残っていることを望む。（奈良県　さわら）

●ゲーム機というよりソフトで楽しいのが出てるからなんですが…。（大阪府　JO）

9位 ゲームボーイ（カラー）

●布団の中でプレイできるのが良。（岡山県　たう）

●電車の中でも遊べる半面、ついつい熱中して駅を乗り過してしまうニクイ奴。（東京都　OMY）

その他のハード

●もちろんPCエンジンのロムロムだな。あの頃が一番良かった。楽しかったな。今より音も絵も落ちるけど、何より俺自身が楽しかったんだから誰がなんと言おうとNO.1だ。（大阪府　3点FX）

●世間にカス扱いをされたPC-FX。「質より量」のPSよりも「量より質」のFXを俺は高く評価している。（福島県　タリラリラン）

●ネオジオ（MVS）。ここまでハードを使い込んでいるゲーム機を知りません。餓狼伝説とK.O.F.99が同じハードとは信じられません。（神奈川県　斜ん風）

●ワンダーメガか3DOリアルFZ-1。どちらも電動によるトレイオープン。（足立区　院田昭博）

●任天堂派だけど、あえてセガのマスターシステム（マークⅢも）。超マイナーだけど、ゲームの1本1本にセガの熱意がこもっているような気がする。サターンからDCにかけてセガが失ってしまった何かが、ここにはある（静岡県　牧田憲介）

●ワンダースワン。可能性を感じる。（千葉県　白樫司）

●X68K。「ゲーム機」といったらOh!Xから叱られそうですが、ゲームばっかしてました。（山口県　G.I.R）

実用度と郷愁が入り乱れ、新旧ハードの乱戦となった今回のアンケート。その中でもSFCの高さには驚きました。NPなどで今でもゲームがサポートされている点が大きいようです。名作を誇るだけでなく、それを活かし続ける努力も必要なんですね。（編集部）

アンケートの隙間の隙間：前号で募集したe-mailアドレス、ホームページ、携帯電話の所持率調査は、e-mail39.7%、ホームページ7.6%、携帯電話33.9%という結果になりました。e-mailの高さはDC普及の結果でしょうか。携帯電話の低さは、本誌読者の場合、ケータイ持つならゲームするということかもしれませんね。

ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～

難易度を単純に上げることなくゲームを成熟させたデザインの力

星野一幸　プレイ時間：40時間

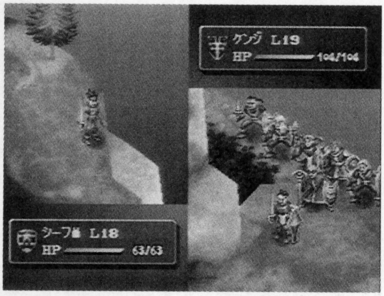
『ヴァンダルハーツ』の続編が3年ぶりに登場。世界観は秀逸だが大味と評されることの多い前作は、どのように成熟を遂げたのだろうか？

約3年ぶりの続編となるS・RPG『ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～』。物語は、主人公の少年がモンスターに襲われていた正体不明の剣士を、仲間たちと助けたことから始まる。しかし、それが災いの火種となって、主人公や仲間たちは戦渦に巻き込まれ、やがて王国の興亡に繋がる壮大な物語へと発展していくことになる。

そこには「民族紛争」や「宗教」といったティピカルな問題が盛り込まれ、現実を変える「意志」を強く持ち続けることが重要、というテーマをより強くプレイヤーに訴えかけることに成功している。加えて、敵側の人物も悪を悪として断罪できない、陰影の濃い造形で描き出しており、物語に一層の深みを与えている。

一方、戦闘システムに目を移すと、本作品でもっとも特徴的なのが「デュアルターンシステム」である。これはプレイヤー側の一ユニットを動かすと同時に敵も一ユニットが動くというシステムだ。古くはFCディスクシステムで発売された『19（ヌイーゼン）』、あるいは挟み将棋のシステムに近いもの、といえば分かりやすいか。

もともとS・RPGの面白さは、詰め将棋的な思考ゲームとしての面白さにある。その点において、本作品は「読みがあたる」という新しい面白さを提示しており、まず敵側（COM）の思考パターンを読ませることを前提としている。そしてそれが難易度をいたずらに上げることなく、シミュレーションゲームの「歯応え感」に繋げることに成功している。またユニットの強化は、レベルやクラスチェンジではなく、武器の技の組み合わせや防具によって強化することにポイントが置かれており、状況によって戦術を変えられる。これも本作の詰め将棋的楽しさに合致しているといえるだろう。



一手ずつ同時に動かす感覚が新しくかつ懐かしい。

物語の大筋は変わらないものの、会話中の選択肢などによって結末が変化するマルチエンディングを採用しており、やりごたえも十分。全体的にみて非常に丁寧な作りの好感の持てる作品だった。

余談だが、本作のプロデューサーは『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』のプロデュースも務めた萩原徹氏。これからも本作のような丁寧な作風で新たな作品を提供してくれることを願う。

PROFILE

星野一幸（ほしの・かずゆき）

アポロ11号発射の日生まれ。スペースエイジな私（意味不明）。今年は宇宙・天文関係の著書の当たり年ではないかと。特に「スプートニク」（筑摩書房刊）は好著。おすすめです。

関連作品

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～（ACG）
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年3月20日
FCディスクシステム時代から続く人気シリーズにRPGの要素も加えた新機軸。メインの武器も鞭から剣に変わるなど、シリーズに新風を送り込んだ。

ヴァンダルハーツⅡ～天上の門～（S・RPG）　メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年7月8日

ラクガキショータイム

「アクションのトレジャー」を見せつける、良質な多人数アクションゲーム

『ラクガキショータイム』は、メガドラ時代から続くトレジャー多人数乱闘ゲームの最新形態だった。

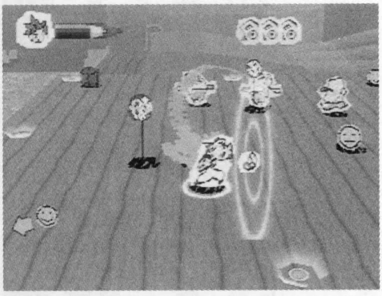
柿崎俊道　プレイ時間：15時間

『ラクガキショータイム』はフィールド上の敵を、アイテムの投擲や直接攻撃で全滅させれば勝利という、わかりやすいアクションゲームだ。

このゲーム、特筆すべきはタイトルにもある「ラクガキ」というアイデアが活かされたインターフェイスなのである。

たくさんのキャラクターがひしめくフィールド内の戦闘は自分や敵の行動が、どうしてもわかりづらくなりがちだ。しかし、クレヨンで描かれたような張りぼてのキャラクターやアイテムには地上から伸びた棒が付けられ、いつでも場所が表示されている。キャラクターが画面外に飛び出しても、大体の場所がわかるようになっているのだ。「ラクガキ」世界だからこそ許された演出だろう。

また、物体を投げたときや、自分の移動時に表示されるクレヨンの矢印も素早い状況判断に大きく一役買っている。敵の攻撃が自分に向かってくるかどうかが一目でわかることはとても重要なことだ。



ラクガキキャラがビビッドに動く。

基本的な攻撃法はスマイリーボールやアイテムを敵に投げつけることに終始する。自分や相手の行動さえ捉えていれば、目的が敵の全滅なだけに、あとはハチャメチャに暴れまわるだけ。豪快な爆発も自分の位置や移動先がすぐにわかるため、プレイの邪魔にならない。『ラクガキショータイム』は良質かつ型にはまらないアクションゲームに仕上がっている。まさにアクションのトレジャーらしい作品だろう。

ただ改善してもらいたかった点もある。全ステージをクリアする度に敵キャラクターが一体ずつ使えるようになる。繰り返し遊んでもらおうという意図だと思うが、コースは何度遊んでも同じ展開なので、すぐに飽きてしまいがちだ。せめて、途中に分岐があるなり、『ガーディアンヒーローズ』のように倒した敵キャラクターがすぐにプレイヤーキャラとして使えるようにしてくれれば、ゲームの進行にメリハリが生まれたと思う。

トレジャーはメガドライブ時代から多人数乱闘ゲームに挑戦してきた。『ラクガキショータイム』は、その確実な進化を見せてくれる作品であることは間違いない。

PROFILE
柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）
忙しかった仕事も落ち着き、ひとり自分のアパートに帰れば、部屋はゴミで埋まり、窓はひび割れ、買ったばかりのプリンターは壊れ、PCのグラフィックボードはイカレ、電話が止められていた。23の夏を思うこの秋。

関連作品

幽☆遊☆白書 魔強統一戦（ACG）
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／
価格：¥8,800／発売日：'94年9月30日
「幽☆遊☆白書」のキャラを用いたトレジャー制作の対戦格闘ゲーム。複数人対戦、ライン移動、空中連続技といったシステムを盛り込んだ、完成度の高い乱闘系作品。

ラクガキショータイム（ACG）
メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／
発売日：'99年7月29日

リモートコントロール ダンディ

巨大ロボットの操縦が純粋に楽しい、大胆で独創的なアクションゲームの登場

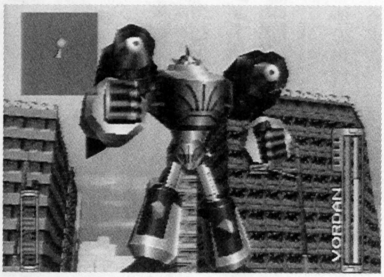
コントローラーをリモコンに見立て、巨大ロボットを操縦する『リモートコントロール ダンディ』は、コンセプトを上手く具現化した良作だった。

上志野雄一朗　プレイ時間：19時間

普段、ゲームをプレイする上で何気なく使用しているコントローラー。これをリモコンに見立て、全長50メートルに及ぶ巨大ロボットを操縦しようという、大胆で独創的な発想をコンセプトに制作されたゲーム、それが『リモートコントロール ダンディ』だ。

ゲーム内容は「鉄人28号」を彷彿させる設定で、主人公の少年が警備隊の仲間達と人類を襲う怪ロボットに立ち向かうといったミッションクリア型の形式で進行する。ストーリー面は、ごく凡庸な作りながら、本作のコンセプトである巨大ロボットの操作と交えて見ると満更、正義の味方も楽ではないことが体験できる。

L1ボタンで左足を前、R1ボタンで右足を前、この動作を交互に繰り返すと前進、といったリモコン独特の遠隔操作により、巨大ロボットは町中を闊歩する。当然、最初は慣れない操作に悪戦苦闘し、誤ってビルや住宅を壊してしまうだろう。となれば、いくら正義の味方といえど住民達も黙っちゃいない。破壊された建造物の賠償金はしっかりと請求され、度が過ぎればロボットに対する好感度は著しく下がってしまう。本作は、誰しもが想像したヒーロー物のひねくれた舞台裏を、ゲームを通じて滑稽に具現化しているのだ。



操作のもどかしさが逆にリアル（？）。

だが、正義の味方がこの有様では本末転倒。本来の目的は、人類の平和を守ることである。よって、主人公の少年扮するプレイヤーは巨大ロボットの操作を修得することから始めるのだが、この手解きが実に絶妙。序盤は基礎的な移動、中盤は必殺技を兼ねた応用を中心にミッションが構成されており、コンセプトであるリモコン操作を煩雑に感じさせない配慮が窺える。

確かに多少はスティックさも強いられる。それに再挑戦する際、一度見たイベントシーンをスキップできないなど細かな不満もあるが、自然と操作の上達がゲーム自体の面白さに比例していくのは本作ならではの楽しさだ。

本作が成し遂げたコンセプトとゲーム性の調和は見事に成功したと言えるだろう。ただ、冒頭でも少し述べた凡庸なストーリー展開をもう少し練り込んでいれば、更に本作の魅力が引き立てられたのではと思うと、題材が良いだけに少々惜しい気もするのだ。

PROFILE

上志野雄一朗（かみしの・ゆういちろう）

ライター。本誌が発売されている頃には秋の東京ゲームショウも開催され、沢山の新作ソフトや次世代PSの発売日なども発表されているんだろうなあ。でも、今一番期待しているのは映画。『マトリックス』の公開が楽しみ。

関連作品

超鋼戦紀キカイオー（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'98年

かつての名作ロボットアニメを意識したカプコンの対戦格闘ゲーム。対戦プレイこそ厳しいものの、アニメ番組風に展開するストーリーモードが楽しい。一部で熱狂的なファンを獲得した。

リモートコントロール ダンディ（ロボット操縦ACG）　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年7月22日

ミラノのアルバイトこれくしょん

「リカちゃんハウス」的な箱庭の試みは、どこまで成功したのか？

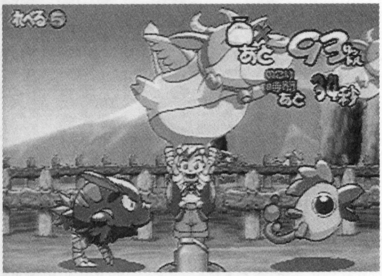
従来ゲームの「男の子」的な視点には欠けていた、部屋をコーディネイトする「おままごと」ライクな遊びが楽しい作品だ。

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：20時間

伊太利未来乃（いたり・みらの）は11歳の元気な女の子。お母さんは入院、お父さんはお仕事で家を空け、預けられた親戚のおじさんは旅行で留守中、と周囲に見放されがちで先行き心配になる設定だが、何はともあれ「女の子のひとり暮し」を扱ったのが、『ミラノのアルバイトこれくしょん』だ。

ミラノは、アルバイト＝ミニゲームでお金を稼ぎ、家具やステレオ等の調度品をそろえる。特に最終目標はなく、お母さんが退院するまでの40日間、気ままに過ごすだけだ。その間、ずっと公園でヒマを潰していてもかまわない。

まず目を引くのは凝ったドット絵の「技」だ。ちょこまかと動くミラノは、ムービーではなく昔ながらのスプライトで丹念に表現されている。「植木に水をやる」といったコマンドを与えれば、自動的に作業を始めるのだが、何故かこちらの入力にも反応して、左右の移動やジャンプもできる（ちなみに全く意味はないが少し幸せになれる）。ミニゲームも、内容はどうということはない反射神経と神経衰弱のバリエーションだが、「その仕事に合ったコスチュームに着替える」のがグッドだ。別に大人が喜びそうな媚びはなく、子供の憧れを素直に絵にしたピュアさが目に心地よい。



ちょこまかとよく動くミラノを観ていると、心がほんわかします。

最大のチャームポイントは、室内を自由にコーディネートできることだろう。植木や勉強机、ウサギの置物が、がらんとしたリビングを徐々に埋めていく様子は、労働の疲れ（ミニゲームで指が釣る）が癒される思いだ。ファンシー風にまとめるのも、「鹿の首」等で成金趣味で固めるのも勿論自由。

本作は、箱庭の手触りを持った「リカちゃんハウス」的な狙いがうかがえるのだが、悲しいかな、それをゲームの中で表現する難しさを、自ら証明する形となっている。最も要求される「いじる」感が不足しているのだ。アイテムはすえ付けると背景の中に退きがちで、ミラノがそれらを手に取ることはあまりない。並べた「その後」にこそ楽しさがあるはずなのに、掘り下げが浅いのは惜しまれる。

ただ、ギャルゲーの枠に収まらない「女の子の遊び」に着目したのは確かに本作の功績だ。「まあ、こういうのもありかな」と思える小品的な佳作といえよう。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

1967年生まれ。京都大学法学部卒。現在、フリーライター。自称「クリエイター」がふるい落とされ、職人的な人しか残らない今は、ある意味で余裕のない時代ですね。たまに出るいい作品が報われないのも、深刻かと。

関連作品

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット（AVG）
メーカー：エニックス／機種：N64／
価格：￥9,800／発売日：'96年11月22日
女の子ロボット・ジョゼットとのコミュニケーションが楽しい、育成シミュレーション風のアドベンチャー。今は無きソフトメーカー・ギブロの秀作。

ミラノのアルバイトこれくしょん（ACG）　メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'99年7月1日

リトルラバーズ シーソーゲーム

恋愛とかけてボードゲームと解く その心は失恋シミュレーション？

「高校生活テーブルトークRPG」という挑戦的な冠の同作品。たった一人の勝者以外は皆敗者というシステムは、何を物語るのだろうか？

片山隆　プレイ時間：25時間

恋愛シミュレーションとボードゲームの相性は、あまりよくない。各ヒロインやプレイヤー毎にイベントを追加していくと、あっという間に内容が膨れ上がり、とても一晩では終わらないゲームになってしまうからだ。そんな中「高校生活テーブルトークRPG」と題した『リトルラバーズ シーソーゲーム』は、水と油の二つのジャンルを鮮やかな切り口で料理した、気持ちの良いソフトではないだろうか。

ゲームの目的が高校生活を送りながら、卒業までに彼女をゲットするのは、他の恋愛シミュレーションと同じ。ただしこのゲーム、大勢の女の子をナンパするのではなく、プレイ毎に6人のヒロインから選んだ一人を巡ってプレイヤー同士が奪い合う形式をとっている点が特徴だ。



目パチロパクなど細部の作り込みも光る。

各プレイヤーは手番毎にルーレットを回しながら、未来に向かってまっすぐ伸びたカレンダーマスの上を、同じ駒に乗って進んでいく（だって友達同士なんだから！）。そのためプレイのテンポが非常に良く、ゲームデザインの思想は双六というより『ONO99』のようなカードゲームに近い。「ボードなんだから画面に升目を切って、キャラクターがバラバラに動いて…」といった固定概念を、軽やかに脱ぎ捨てた。

その昔、実際にサイコロを振って遊ぶボードゲームの中で、勝敗よりもゲームの展開を重視するタイプの物があった。地球に落下する小惑星に潜入して、制御コンピュータを爆破する『アステロイド』などはその好例だろうか。ゲーム史的にはこうしたプレイスタイルからテーブルトークRPGが誕生するのだが、なるほど『リトルラバーズ』もまた、ボードゲームのエッセンスを詰め込んだ「テーブルトーク風の」ゲームだ。

4人で遊ぶと平均プレイ時間は7時間程度。なんとか一晩で終わる範囲だ。期待勝率25％のゲームながら、全体がさわやかな印象に包まれており、負けても悔しい反面「まぁ、あいつとなら、許す」という不思議な感情が芽生えるのも、恋愛シミュレーションとしては希有なソフトだ。してみるとこのゲーム、実は失恋シミュレーションなのかもしれない。それもまた本作品の魅力だろう。

PROFILE

片山隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。ゲームライター。『トラベラー』（HJ）でTRPGを始め、『ドラゴンクエスト』でCRPGに触れる。本作でお気に入りのキャラはさゆり。テストプレイは5回。うち1勝4敗（ソロプレイ含む）。

関連作品

アステロイド（SLG）
メーカー：ホビージャパン／価格：¥3,500／
発売年度：'86年
名作TRPG『トラベラー』の流れを汲むボードゲーム。古き良き『スペオペ』を彷彿とさせる世界観と、ルールが簡単でゲーム毎に違った展開になる点が秀逸。

リトルラバーズ シーソーゲーム（高校生活TRPG）
メーカー：NTT出版/日経映像／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／
発売日：'99年9月2日

GAMESOFT REVIEW Special 13

トロンにコブン

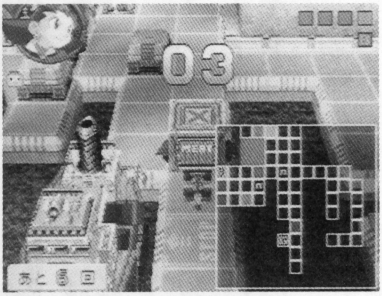
「楽しむ」ことを主眼においた職人的なゲーム作りは見事

シリーズ初の3Dゲームだった前作『ロックマンDASH』から1年半。3D世界で『ロックマン』の魅力を伝えるための、丁寧な作り込みが光る。

安中卓　プレイ時間：12時間

ポリゴンで描かれた3D空間を、自由に動き回り戦っていく『ロックマンDASH』。その敵役として登場した、空族ボーン一家の次女、トロン・ボーンとそのコブンを主役にしたのが本作である。トロンの兄ディーゼルが、新型の飛空艇を造るために作った借金を返済するため、さまざまなジャンルのミッションをクリアし、お金を集めるのが目的だ。

ただ、お金を稼ぐといっても、実はそれほど難しくない。ミッションクリア時に得られるお金がかなり多いので、得意なジャンルを選び続ければ、早くて4時間くらいで目標金額を達成できる。ゲームを「クリア」するだけなら、かなりヌルイと言えるだろう。だがゲームを「楽しむ」ことに関しては、非常に素晴らしいソフトだ。まず、ミッションとして用意されているステージは、どれもが実に丁寧に作り込まれており、単体でも十分に遊べるものになっている。特にパズルステージは、システムや面構成の絶妙さ、目的となるコンテナの配置など、パズル好きなら絶対にはまるほど、高いレベルで作られている。



パズルに3Dダンジョン…と内容も多彩。

そして本作のマスコット的存在の、三頭身に黄色い頭、まんまる目玉がチャームポイントというロボット「コブン」。全部で40体いる彼らは、物を取ってくるように命令すると「わぁぁ～」と歓声を上げて突進したり、「トロンさまぁ～、どうしますかぁ」と、いちいち聞いてきたりと、動きや言動が人間の子供と変わらず、楽しさを存分に味わわせてくれる。しかも個々に「攻撃力」や「かしこさ」といったパラメータが細かく設定され、ミッションに連れていったり、特訓することで、能力を上昇させられるという、育成の要素まであるのだ。したがって、お気に入りのコブンを育てたり、全員をMAXまで極めるなど、さまざまな楽しみ方ができる。

『ロックマン』の主要ターゲットである低年齢層に対して、3Dゲームの面白さをかみくだき、入門編として丁寧に作られた印象を受ける。それゆえ少々物足りなさが残るところもあるが、クリアすることに終始するゲームが増えている昨今、こうした純粋にゲーム自体を「楽しむ」ことができる点は、積極的に評価したい。

PROFILE

安中卓（あんなか・すぐる）

ときどきパチスロで生活苦を凌ぐ、ギャンブルゲームライター。だが最近のパチスロは昨今のゲームのように、演出ばかりが過剰になり、ゲーム性が失われてきたのが残念。やっぱり、スベリとリーチ目がアツイ。

関連作品

ロックマンDASH（AVG）

メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月18日

シリーズ発の3Dアドベンチャー。しかし3Dならではの操作性の煩雑さと画面のわかりにくさで、幅広いヒットには至らなかった。

トロンにコブン（アクションバラエティ）　メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年7月22日

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

映画のスピード感と臨場感を再現。ルーカスアーツこだわりの一品

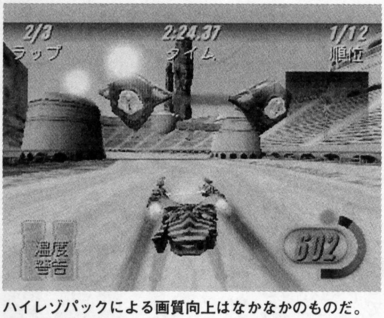
キャラクター・ディテール・操作方法にいたるまで、映画のテイストを忠実にゲーム化。それだけにとどまらない、目新しい楽しみ方とは。

進川智行　プレイ時間：20時間

「スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス」の公開にあわせて発売されたレースゲームが本作『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』だ。

内容は、さすがルーカスアーツ。劇中の「ポッドレース」を丁寧に再現したゲームとなっている。他車から妨害を受けると修理なしでは走り続けられないポッド、ブレーキの使用で開閉するエンジンハッチのギミック、買い物先のジャンク屋には、もちろんワトー（劇中のキャラクター）がいたりと、ファンならばニヤリとするところが、やりすぎといえる位に用意されている。

なかでも良い出来なのがスピード感の表現。映画では、主人公アナキンが頻繁に操作レバーを前後するシーンがあるのだが、ゲームはそれを3Dスティックに上手く置き換えている。走行中、スティックを前に倒せばポッドは最高速まで加速、後ろに倒せば減速という感じだ。



ハイレゾパックによる画質向上はなかなかのものだ。

最高速を維持するとゲージが上昇、MAX状態になる。そこでアクセルボタンを押すと、「ブースト」が可能となり、最高速からさらに加速できる。この操作がレースを優位に展開させ、映画の臨場感をそのままに再現しているのである。

しかし、このブーストがなかなかのくせものだ。

ゲージを溜めるにはポッドをある程度安定させなければならない。だが、3Dスティックは加減速だけでなく、ポッドコントロールも兼ねるため、操作がどうしても難しくなる。同時に、ブレーキはもちろん、ドリフトやポッドを左右に傾けるといったボタン操作も要求され、慣れないうちは、どうしてもブーストに持っていくまでに時間がかかってしまう。こういった操作系の煩雑さは、もう少し煮詰めて欲しかった感はある。

とは言え、ブースト操作をマスターすれば、他のライン取りに終始しがちなレースゲームとは違う、本作ならではの「いかにアクセルを踏み加速するか」という目新しい楽しみが見えてくる。レースゲームとしては敷居は高いものの、まとまりは十分にあるので、『スター・ウォーズ』ファンだけでなく、そうでない人も一度遊んでみてはどうだろうか。

PROFILE

進川智行（しんかわ・ともゆき）

観てきましたよ。字幕も吹替も。ストーリー？　私はもっぱら肯定派です。『SW』ってのは世界観で楽しむもんだと思うのは私くらいでしょうか？　だから、ストーリーは凝ってなくてもいいやって感じで。ホメスギ？

関連作品

F-ZERO X（RCG）

メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥5,800／発売日：'98年7月14日

NINTENDO64ソフトの中で最も優れたRCG（ちなみにSFCは『F-ZERO』）。『レーサー』の個性的なコース群を走り抜けるスピード感は、『X』のそれに近しいものがある。

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー（RCG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'99年7月21日

TERRORS

携帯ゲーム機でノベルを読ませる企画は見事。しかし完成度は……

携帯ゲームの新しい方向性を提示している本作ではあるが、内容の伴わない残念な結果になってしまった。

岡村豪志　プレイ時間：8時間

携帯ゲームにノベルものというジャンルは意外とすんなりあてはまる。五編の掌編＋αからなるオムニバス形式を採用した『TERRORS』も、通勤電車の中でプレイしたり、繰り返してプレイするには適したお手軽さだ。また、ホラーというジャンルの選択も安定感があっていい塩梅。ワンダースワン（以下、WS）の中高生主体というユーザー層や、昨今のモダンホラーブームにもうまくはまっている。

さて、このゲームのウリとなっている部分は勿論「恐怖」である。その「恐怖」を演出する主な要素として挙げられるのが、シナリオ、3Dサウンド、写真系グラフィックの3点だ。では、これらの要素は、有機的に結びついて、恐怖をうまく生み出せたのだろうか？

……結論から言うと厳しいものがある。シナリオに関して言えば「怨霊旅館」はまさにホラーという作りで面白く、擬音の書き文字で画面中を覆い尽くすといったゲームならではの演出も良かった。「きしむ音」も話のオチが見えがちだがそれなりに安心感を持って読むことができる。だが、その他のシナリオがいただけない。張りつめる緊迫感も、わき上がる焦燥感も、忍び寄る絶望感も感じることはなかった。各話ごとのクオリティの格差が目立ち、全体的な評価を下げる結果となっているのだ。サウンド面では、虫の音などの静けさを表す環境音はうまく演出されているのに対して、雑音としか言いようのない騒音や轟音、誰が誰だか聞き分けにくい声などは、やはり遊んでいて辛い。またグラフィックも、写真系の画像をWSで表示するには少々力不足では、と感じてしまう。液晶画面に表示されるフォントも、実際のプレイ環境では読みやすいとは言い難いレベルだ。

各要素とも所々でいい雰囲気を出しているものの、全体を見ればWSというメディアからゲームの内容がずれてしまい、それらが結びつくことはなかった。

本作は携帯ゲームにおける新しい方向性を提示しているだけに、完成度が低くなってしまったのは実に残念だ。WSというメディア上で表現するインタラクティブな物語というものは、ハード面とソフト面の双方から見直すことで、ずっと面白い物になると思う。



WSの表示能力を考えたシナリオ作りには好感が持てる。

PROFILE

岡村豪志（おかむら・たかし）

1974年生まれのシナリオライター。PCゲームに慣れると、コンシューマに戻るのはなかなか難しいですな。メッセージの高速スキップ機能がないとやる気50%ダウンだし。

関連作品

弟切草（AVG）

メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：￥8,800／発売日：'92年3月7日

チュンソフトが放つサウンドノベル第一弾。山中の洋館を舞台にカップルがある事件に巻き込まれていくホラータッチのシナリオが秀逸。のめり込ませてくれる。

TERRORS（AVG）　メーカー：バンダイ／機種：ワンダースワン／価格：￥2,980／発売日：'99年8月5日

マリオゴルフGB

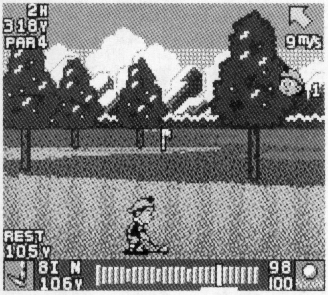
N64とGBの双方で内容を高め合う良質な連動ゲーム

キャメロット開発・任天堂販売の『マリオゴルフ64』に遅れること2ケ月。その内容はN64版の単なる廉価版ではない、良質なゴルフRPGだった。

片山隆　プレイ時間：12時間

任天堂夏のゴルフキャンペーン、なのだろうか。『マリオゴルフ64』の2ヶ月後に発売された『マリオゴルフGB』。ゴルフゲームの潮流が完全に3Dへと移行した中で、久々に発売された2Dゴルフゲームである。だが、このゲームは決して『マリオゴルフ64』の廉価版ではない。良質なゴルフRPGとして、N64版の内容を補完し、高め合うゲームだ。

ゲームを始めるとまずはキャラクターを選んでネームエントリー。クラブハウスを歩き回って、ゴルフの知識を集めたり、アプローチやパッティングのミニゲームがあったりと、いかにもRPG風の仕様が実に良くできている。ゴルフのルールを何も知らないユーザーでも、いつの間にか基本が身に付き、より深くゴルフを遊び込めるだろう。



キャラ育成が楽しい、RPGとゴルフの絶妙な融合。

肝心のゴルフゲームも、2Dゴルフの最高峰『マリオオープンゴルフ』を彷彿とさせる、非常に精緻な物だ。演出が必要最小限に抑えられているため、サクサク感が高くプレイ時間も短い。3Dゲームに比べて画面の情報量が少ないため、パッティングなどで逆にアナログ感が要求されるのも新鮮な感覚だ。またコースレイアウトもユーザーがすでに『マリオゴルフ64』を遊んでいること、また携帯ゲームのため画面が小さいことを前提とした作りで、ポイントが凝縮された作りとなっており、ゲーム的要素がぐっと増している。

加えてこのゲームは、『マリオゴルフ64』と64GBパックがあれば、育てたキャラクターをN64に移して対戦したり、N64のデータをGBに移して持ち歩き自慢するなどの、立体的な楽しみ方ができる。開発段階から連動を前提としたゲームで、双方にアイディアを振り分け、ここまで完成度を高めた物は、おそらくこれが初めてではないか。

これまで何本もの連動対応ゲームが発売され、つまらない物が多いのは、ゲーム開発者側が1ハード1ゲームの面白さに慣れきっているからだろう。その昔ROMカセットにバッテリーバックアップが搭載されて大作RPGが一般化し得たように、異なるゲームハードをリンクさせる技術で何が生まれるのか。その答えの一例を『マリオゴルフGB』は示している。

PROFILE

片山隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。ゲームライター。趣味はスポーツ観戦と野外散策。野宿経験多数。最近は大型筐体と携帯ゲームと携帯電話に注目している。GBアドバンスはポリゴンが表示できるのだろうか？

関連作品

マリオオープンゴルフ（SPG）

メーカー：任天堂／機種：ファミコン／価格：¥6,000／発売日：'91年9月20日

ディスクシステムで人気のあった『ゴルフ』のファミコン版。思えば『マリオゴルフ64』が発売されるまでの8年間、任天堂ゴルフゲームの最高峰だった。

マリオゴルフGB（SPG）　メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイカラー／価格：¥3,800／発売日：'99年8月30日

スパイ アンド スパイ

「隠れた名作か？」と思わせたGBカラー版のリリースだったが……

シンプルで奥の深く、そして気軽に楽しめる良質なゲームがGBで出て欲しい。そんな思いを抱かせる、やや残念な作品。

米光一成　プレイ時間：12時間

画面、操作、ルールは、直感的でシンプル。かけひきの要素もあって、奥も深くなりそうだ、と、画面写真みた時点でピンときた。APPLEⅡで出ていたソフトで、ファミコンに移植、続編も出て、さらにGB、そしてGBカラー専用版。息が長い。おお、これは、もしかして、隠れた名作なのでは？　との予感がむくむく。だが、今までヒットしたという話を聞いたことがない。ネットワークで調べても情報が得られない。

この時点で、隠れた名作じゃないのだなぁと判断すべきだったのだが、間違った欲望に一度火がつくと全焼するまでおさまらないぜ！　であり、これは本当にほとんど誰も見つけていない秘宝なのでは？　の疑惑がむくむくムックとガチャピン。カラスちゃん、俺が救ってあげるよ！　と、救世主きどりで、ゲット&箱オープン。

シンプルで奥の深いゲームは、GBというハードにぴったりフィットだし、おいらも好きだし、社長さんも「ゲームはもっと軽薄短小じゃなきゃね」って言ってるし。ということで、プレイ開始。

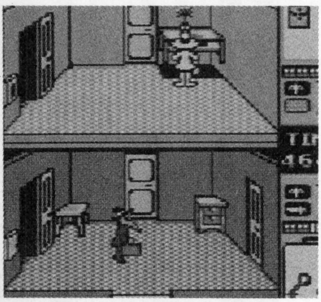
だめでーす。できませーん。どこにいるのかわかりませーん。

同じような部屋ばかりで位置関係つかめず。自分が、どこに何を仕掛けたのか記憶するのが困難。ましてや、相手が仕掛けたものを瞬時に読み取り記憶するなんてのは、我が脳には不可能。さらにステージが進むと3階建てになったりして部屋数倍増。俺のこと凄い天才だと思ってるだろ？　とカラスに向かって叫びたくなる。慣れてくると少しはどうにか作戦も立てられるが、動き回って、運が良ければ勝てるゲームになってしまう。

対人でプレイすると盛りあがりそうだが、その前に、敷居が高いために、友達にだって勧めにくい。

仕掛けにひっかかったアニメーションや、仕掛けたときのイヒヒーなしぐさは、簡素で楽しい。しかもバケツの水をかぶって昇天したり、スプリングで飛ばされて昇天したりするのも、シンプルなゲームらしくてとても好感が持てる。黒カラスと白カラスのスパイってのは、なんだかそーとーキャラクター的にかっこいいと思う。が、できませーん。

シンプルで奥の深く、そして気軽に楽しめる良質なゲームが、GBでもっと出てくれることを望む。



罠の仕掛け合いは単純に面白いケド……。

PROFILE
米光一成（よねみつ・かずなり）
カエルブンゲイというフリーペーパーで「カエルのブンゲくん」という大河カエル漫画を連載開始。http://www05.u-page.so-net.ne.jp/pb3/kokiyu/はカエルブンゲイWEB。

関連作品
トラップガンナー（ACG）
メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年8月6日
様々な罠を駆使し、相手をトラップに誘い込んで倒すアクションゲーム。アイディアは面白いが、ゲームバランスが悪く、駆け引きがあまり楽しめないのが不満。

スパイ アンド スパイ（ACG）　メーカー：ケムコ／機種：ゲームボーイカラー／価格：¥3,980／発売日：'99年7月23日

F355チャレンジ

都心で200円+αで楽しめるフェラーリ・シミュレータ

セガ、第2ソフト研究開発部部長、鈴木裕プレゼンツの最新ドライブ・シミュレータ。現実を楽しむことにこのゲームの本質はある。

ヨシムラシンイチ　プレイ時間：45クレジット

コンピュータの進化とゲームの面白さの本質は、基本的には関係がない。しかしドライブゲームというジャンルでは、技術の進化がゲームの幅を広げたことも確かだ。

ＮＡＯＭＩ基板で開発された『Ｆ３５５チャレンジ』は、現在、最も現実に近いドライブゲームとして、ボクらの前に現れた。

このゲームは、やみくもにコインを投入しても、上達することはほぼ不可能である。ボク自身も15クレジットほどこのゲームを遊んで、やっと気づくことができた。

上達の秘訣は、考えることにある。

Ｆ３５５に乗ったことはないが、フェラーリ風のシフトノブや、オルガン式のペダル配置を見ただけで、このゲームの本気度をかなり感じることは、できる。

コーナーに進入するときは必ずブレーキングとシフトダウンをして減速し、クリッピング・ポイントを通過した後に、スロットルをタイヤのグリップの範囲内で、徐々に開けながら加速していく。

そうした、サーキットを走るための基本的な知識を、このゲームは当たり前のように要求してくるのだ。「アクセルとブレーキはスイッチではない」「スロットルを開けても、タイヤが路面をグリップしていなければ、車は加速しない」ことを知らなければ、まともに走ることさえできない。

これは決して難しいことではない。実際に車を運転している時は、誰もがやっていることだ。それをそのままゲームに持ち込んだことが『Ｆ３５５チャレンジ』のすごさだ。現実から逃避するためのゲームではなく、現実の面白さを肯定することで、このゲームは成立している。だから最後に走行データという「物」が手元に残る。

しかし、中にはゲームで現実を再現することに意味があるのか、と考える人もいるかもしれない。おそらく、このゲームをプレイした多くの人が「難しい」と感じてしまうのは、仕方のないことだと思うし、日本中を席巻する大ブームを引き起こすとも思えない。

それでも、ボクはこのゲームを最も「進化」したドライブゲームとして支持したい。なぜなら、このゲームには今までのドライブゲームとは違う意味での、ドライビング・プレジャーが、確かに存在しているからだ。



実車のフォルムを意識した筐体も非常に良い出来。

PROFILE

ヨシムラシンイチ

編集者兼ライター＆レースゲームマニア。最近、会社を辞めました。この不景気の中、これから、どうなっていくのかはわからないけど、とりあえずの自由さを満喫しているところ。iMacは、相変わらず、思い通りに動いてくれないことの方が多い。トホホ…。

関連作品

バーチャレーシング（RCG）

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'92年

MODEL1基板を用いた、セガ・ポリゴンドライブゲームの記念すべき第1弾。開発は『F355』と同じく鈴木裕氏率いる旧AM2研だった。

F355チャレンジ（RCG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'99年

電幻天使対戦麻雀シャングリラ

麻雀ゲーム界の『マトリックス』!? ビジュアルで魅せる時空超越3D麻雀ゲーム

NAOMI基板初の麻雀ゲーム『電幻天使対戦麻雀シャングリラ』に新世紀を感じた夏の日（ホントか）。

編集部　松井　プレイ時間：30クレジット

「ゆきゆきてダメーズ」打ち上げの帰り、腹ごなしにブラッと立ち寄ったゲームセンター。そこで私の目はある麻雀ゲームに釘付けとなった。

『電幻天使対戦麻雀シャングリラ』

NAOMI基板初の麻雀ゲームという本作品、凄いタイトルだが中身も凄い。

サイバーウォーリアとなったプレイヤーは、各ネットワークエリアに配置された管理プログラム・サイバードール（女の子）を支配すべく（なぜか）麻雀で勝負する……。そうしたサイバネティックな設定を始め、ハイスペック基板に物を言わせたハイエンドCGによる画像表現、牌交換などのアイテムを「プラグイン」と呼ぶセンス、そしてフルポリゴンで描かれた対戦相手（女の子）など、斬新なファクターの嵐。3D表現を取り入れた麻雀ゲームは以前にもあったが、ここまで徹底されているのは本作品が初めてだろう。麻雀ゲーム界の『マトリックス』か？　まったく新しい麻雀ゲーム、まったく新しい現実だ。ああ、これをもっともっと高く強く言いたい！（©太宰治）



「DK96」のスタッフがCG制作を担当している。

個人的な見解だが、麻雀ゲームは『スーパーリアル麻雀』シリーズと『麻雀学園』とでほぼ完成形態が出来上がり、それ以後の進化は非常に鈍いものであったと思う。最近の麻雀ゲームのトピックといえば、通信対戦プレイが可能になったことと、一部メーカー（彩京とか）による暴走気味の個性派作品が見受けられたことぐらいだろうか。

そんな停滞する麻雀ゲーム界に突如舞い降りた、修羅の如き無茶苦茶な新機軸、それが『シャングリラ』なのである。他のジャンルから遥かに遅れているが、ようやく麻雀ゲームにも3D化の波がやってくるかも知れない。

唯一、本作品でフシギだったのは、女の子たちが脱がないことである。脱衣の有無に関しては賛否あるだろうが、個人的にはCGキャラがどのように脱衣するのか興味があっただけに、残念と言えば残念。永瀬麗子のようなハイレベルCGギャルがあられもない姿になる麻雀ゲームの登場にも期待したい（するなよ）。

PROFILE

編集部　松井

無気力のM、自分勝手のJ、いい加減なI、そんなMJIスタイルのゲーム雑誌編集者。ダメーズ会員番号THX-1138。会社近くに生息するノラ猫「ヨシミツくん」にLOVE。

関連作品

麻雀ステーションMAZIN～麻神～

メーカー：サンソフト／機種：プレイステーション／価格：¥6,000／発売日：'94年12月3日

グラフィックのすべてがフルポリゴンで描かれた麻雀ゲーム。様々な意味で衝撃的だったプレステ初期の意欲作。「PS2で『MAZIN2』出ないかな～」と思ってたら本当に出るんで一同驚愕。

電幻天使対戦麻雀シャングリラ（TBG）　メーカー：マーベラスエンターテイメント／機種：アーケード／発売年度：'99年

まよなかのおしばい

認識とことばの狭間をゆるやかに彷徨う眩暈にも似た不思議な快感

画面上をクリックして進む、マルチメディア絵本。絵と音楽のみで紡ぎ出される不思議な世界は、ことばの持つ意味を無言で問いかける。

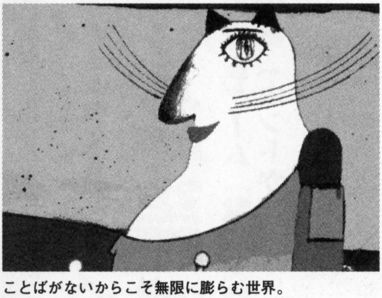
黒川伊保子　プレイ時間：8時間

『まよなかのおしばい』は嬉しい。「楽しい」より「面白い」より「嬉しい」なのである。

ちなみにウレシイということばは官能を示唆している。ure／iという音は、発音したときに身体の中空（持ってる人は子宮）に響く母音uを「めくるめく」流音rで受け、深く浸透するi音を続けた恍惚の音相である。

これに対してタノシイは、強い子音tを開放的な母音aで受け、穏やかなn音を続けた「あっけらかんで、のほほん」な喜びになる。したがってデートの最後に「今日は嬉しかった」と云われたら、男たるもの喜んでください。

さて、こんな風にことばの研究をしている私にことばのない絵本を持ち込むなんて『ゲーム批評』も粋なことをするものね。と斜に構えてたら、すっかりはまってしまった。これは気取っていえば、「認識とことばの間を彷徨うゲーム」なのである（あ～観念的すぎる。ごめんなさい。でもこのコピーしかない）。



ことばがないからこそ無限に膨らむ世界。

日頃ことばと遊んでいる私は、脳内の混沌としたイメージが輪郭を現し、ことばに置き換わる瞬間が大好きなのだ。この官能の刹那を、延々と時間軸に引き伸ばして遊ばせてくれるのが『まよなかのおしばい』なのである。

これを最初に体験したとき、私はかつて通った自由劇場の芝居を鮮烈に思い出した。ことばの魔術師・串田和美さん率いるこの劇団は、ときにことばを一切排除した美しい混沌の舞台を呈していた。星や月や優しいライオン、妖精や呑んだくれや愚かな子供、旅行鞄に手風琴。舞台いっぱいのロマンティックなアイテムが、不思議な動きや音で観客を幻惑してくれたものだ。『まよなかのおしばい』は、まさにこの手法なのである。

ふんわりと移り変わる画面を見ながら私は、串田さんもイメージがことばに置き換わる瞬間が好きなんだなぁ、としみじみ思った。

いや、あらゆるクリエーターがそうなのだろう。イメージが造形や音楽になる瞬間の恍惚を愛する。『まよなかのおしばい』はそんな大人たちにこそ遊んで欲しい。

自由劇場が解散して消えたロマンティックが、今こうして私のマシンの中に息づいていると思うとほんと、すごく「嬉しい」。

PROFILE

黒川伊保子（くろかわ・いほこ）

情緒工学エンジニア。奈良女子大学理学部物理学科卒。富士通SSL入社と同時に人工知能研究に携わる。その後独立しユニット花音を設立し、ことばの研究に従事。著書に『恋するコンピュータ』（筑摩書房）がある。

関連作品

せがれいじり（ETC）

メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年6月3日

選択によって意味不明の文脈を作ると、ショートムービーが流れて、楽しい。ことばと認識の関係において『まよなかのおしばい』のコインの裏表だと言える。

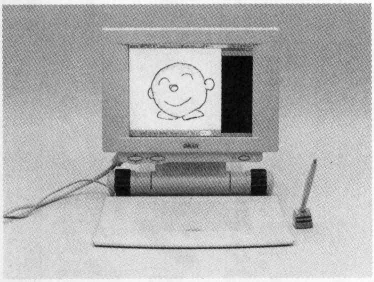
まよなかのおしばい（ETC）　メーカー：NHK出版／機種：Win95&Mac／価格：¥4,800／発売日：'98年11月30日

コマンドもアイコンも必要ない魔法のような3Dツール

マウスで描いた線がそのまま立体になる、魔法のような3Dツール。そこには素朴な驚きと次代へのきらめきがある。

高橋ピョン太　プレイ時間：2時間30分

『テディ』という、誰にでも簡単に3Dモデルを作ることができるソフトがある。パソコンのマウスを使って、ちょちょいとフリーハンドで絵を描けば、その絵が次の瞬間、立体的な絵に早変わりする。『テディ』では、さらにはその3D化された絵をぐるぐると回転させたり、あるいは立体自体をビョーンと伸ばしたり、簡単にスパッと切ったりすることも可能なのだ。それもまったくコンピュータグラフィックス(CG)の知識を必要としない。ちょちょいと描いて、ぐーるぐるといった感じで3Dモデルができるのである。簡単に説明しているけど『テディ』を使って何かを描いている人を目撃した場合、誰しもが驚くと思う。特にコンピュータを少しでもかじったことがある人はなおさらだ。とにかく『テディ』を使って絵を描く一連の作業の流れには、コマンド選択という動作がいっさいないというあたりもかなり不思議な要素だ。いわゆる普通のグラフィックツールにお決まりのツールボックスもなければ、特別な作業(たとえば3D化など)を開始させるコマンドボタンやメニューといったものもない。適当にさらっとひと筆で楕円を描けば、それがひと呼吸の間をおくと、次の瞬間に絵はジャガイモのようなごつごつとした3Dモデルに自動的に変換されるのである。細長い円を描けば、キュウリっぽい3Dモデルだって作ることも可能だ。それに手足、顔だって付け足したりすることも可能。まるで、仙人か何かが、自分の髪の毛を抜いて、ふっと息を吹きかけたら、そこから動物が生まれちゃった、みたいな、なんだか手品のような、魔法のような、そんな不思議な楽しさが感じられるソフトなのだ。



タブレットを使うともっと自然な使用感になり、インターフェースの可能性を感じさせる。(機材提供：ワコム)

『テディ』はソフトにみる久々に「スゲー」ソフトだ。これはまだ東京大学の学生さんの研究途中の作品で、商品化されるとしても、まだまだ先の話らしい。今のところ、途中バージョンということでインターネット上にアップされているもののみ。でも、すでに世界中で話題になっているようだよ。自由気ままに描くための、思考を妨げることのないマンマシンインターフェース。こんなグラフィックツールで、岡本太郎やピカソに絵を描いてもらいたかったなぁ。

PROFILE

高橋ピョン太（たかはし・ぴょんた）

1961年、東京下町の大工のせがれとして生まれる。親が期待する大工の跡取りの道を早々と裏切り、1980年からゲームデザイナーとして活動開始。のちに『ログイン』のプログラマー兼編集者となり、編集長を務めた。現在は、ネットワークコンテンツ開発に従事する。

関連作品

シムチューン（ETC）
メーカー：マクシス／機種：Win95／
価格：¥8,800／発売年度：'97年
画面に描いた絵が音楽になる。そんな不思議さを感じさせるゲーム。『テディ』の絵から立体への変化と同じ様な驚きがある。

ALIENS VERSUS PREDATOR

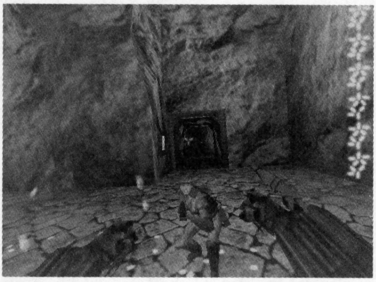
次なるゲームの方向性の一つを感じさせる3Dシューティング

秀逸なキャラクター描写と、シンプルかつ奥深いシステムで楽しませる『ALIENS VERSUS PREDATOR』。本作が見せる一つの流れとは。

鈴木新　プレイ時間：12時間

いわゆる『DOOM』系のソフトは、あまりにも亜流が出過ぎてしまい、袋小路に陥っているように思える。しかし、本作『ALIENS VERSUS PREDATOR』は亜流の領域を十分に越えたキャラクターゲームである。そして、これからのゲームの一つの方向性さえ示している。

本作は、'94年に発売され評価の高かったジャガー版を完全に作り直したものである。プレイヤーが、人間である海兵隊員・エイリアン・プレデターの3種族のいずれにもなることができるシステムは、オリジナルより継承されたものだ。この3種の種族は、フィールドを共有しながらも、それぞれの種族でゲームルールが異なるため、種族ごとに違うゲームをしているようなプレイ感を得られる。例えば、海兵隊員であればお馴染みのセンサーによってビクビクすることになり、エイリアンは壁も天井も関係なく動き回り獲物に近づくというふうになる。



プレデターであれば姿を消して近寄ることも可能だ。

そして、このゲームシステムは、ジャガー版にはないインターネット対戦をしたときに本領を発揮する。特に3種族が入り乱れたデスマッチ対戦は、注意の払い方が過去の『DOOM』系と較べ全く変わってしまい、新鮮な奥行きを与えることに成功しているのだ。これは本当に怖い。

ゲームを支える3Dエンジンの出来は、最近のPCゲームの中で最高の完成度に達しているわけではない。しかし、たとえポリゴン数が少なくとも、狭い通路から急激に接近してくるエイリアンには、化け物を相手にしている恐怖感がしっかりある。キャラクターのポリゴン数の絶対量を増やすことだけが、存在感を与えるわけではなく、むしろシンプルなキャラクターを適切に演出することで、スピード感を出す事を狙い、そして成功しているように思える。

高度化していくハードの中で、ゲームはどういった方向性を求め制作されるべきか。ジャガー版より5年の間に、本作の開発者は、単純に豪華さを求めるのではなく、逆にシンプルなゲームシステムを練り上げ、ゲームに奥深さを付与するという方向性を提示したといえる。本作は、そういう新しいゲームの流れを感じさせてくれる優れたソフトであった。

PROFILE

鈴木新（すずき・しん）

1970年生まれ。慶応大学環境情報学部卒。フリーライター。今一番の注目は、この秋発売のジオメトリ計算を搭載したビデオカード群でしょう。早く手に入れたい！
E-Mail:sakugetu@ba2.so-net.ne.jp

関連作品

エイリアンVSプレデター（3D・STG）
メーカー：ムーミン／機種：ジャガー／
価格：￥6,980／発売年度：'94年
これのためにジャガーを買っても良いと言えるほどの3Dシューティングの名作。しかしジャガー自体2000台程度しか発売されておらず、本作が日の目を見ることはなかった。

ALIENS VERSUS PREDATOR（3D・STG）
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア／機種：Win95/98／価格：￥7,800／
発売日：'99年5月28日

鯨狩り：ほら、潮を吹いてるぞ！

かつての捕鯨大国、日本への挑戦状か？ 前代未聞の「捕鯨ゲーム」が海の向こうから大襲来！

反捕鯨運動もなんのその、痛快捕鯨ゲームの登場だ。おまけに海洋学や航海術まで学べてしまう、一粒で二度美味しい狩猟＋航海SLG。

平和島ミチロウ　プレイ時間：0時間

ゲームという名の大海には、まだ見ぬ財宝が数多く眠っている。『鯨狩り：ほら、潮を吹いてるぞ！（以下、鯨狩り）』という洋ゲーに出会った時、それを思い知らされた。

この『鯨狩り』、タイトル通り鯨をハンティングする、『ディアハンター』風の狩猟ゲームだ。しかし、狩猟SLGの他に海洋SLGという側面も持っている。プレイヤーはまずなにより、捕鯨船船長としての知識と技量を会得して、船長テストに合格しなければならない。

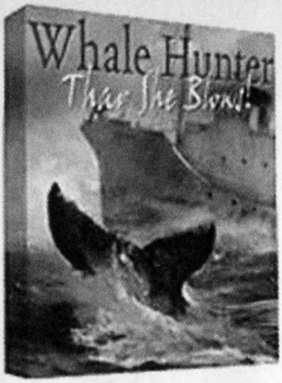
捕鯨船の操縦、海洋学、船上生活の一般知識、コンパス・モールス信号の読み方、魚を使った料理、仕事をサボる船員の叱り方、航海中死亡者の弔い方と遺族へのお悔やみの書き方など、船長として覚えることは山のようにある。筆者もこれらの勉強段階で何度も投げ出しそうになったが、一度覚えてしまえば苦痛は快楽へと変質する。高い敷居の向こうには、何物にも代え難い夢とロマンの世界が広がっている。

厳しい船長テストをクリアすれば、いよいよ船出だ。船の挙動がリアルすぎるため、慣れない内は船酔いにより何度も嘔吐するだろうが、慣れてしまえば心地よい揺りかご気分。時には嵐に遭遇するが、的確な判断と第六感で乗り越えろ（もちろん沈没すれば即ゲームオーバー）。

そして鯨を発見すれば、待ちに待ったハンティングの始まりだ。だが、鯨はそうやすやすと捕まってくれない。何本も銛を撃ち込んでも、暴れ回った挙げ句こちらの船を転覆させせようとしてくる。いかにも洋ゲーらしいシビアさだ。

なかなか鯨を捕らえることが出来ず悩んだ末、思い切ってマルチプレイをすることにした。これが正解だった。ネットを介して他のプレイヤーたちと捕鯨船団を組み、「右へ逃げたぞ！　回り込め！」などとチャットしながら鯨を追い込む時の興奮たるや異常であった。協調型ネットワークゲームの一つの理想型が、そこには存在していた。

かつて捕鯨大国であった日本人ならば燃えること間違いなしの『鯨狩り』。小学校の給食で食べた「鯨の大和煮」の味を思い出しながらプレイしよう。ほら、また潮を吹いてるぞ！



鯨に銛を撃ち込めば、君も今日からエイハブ船長。

ちなみに右記のゲームはフィクションです。詳しくはCNET Japan (http://japan.cnet.com/) 内の「幻のゲーム ベストテン」をご覧下さい。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

「シューティング迫撃砲」に代わる新連載「猫ゲー強盗団」を提案するも2秒で却下されたフリーライター兼エセ詩人。http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

関連作品

木こり（木こりSLG）

メーカー：チップソフト／機種：win95/98／価格：未定／発売日：'99年内予定

読んで字の如く、木こりシミュレーションゲーム。環境保護団体の妨害などを避けながら、ひたすら森林を伐採していく。ブラジルの多雨林を舞台とするアドオン・ミッション・パックも追ってリリース予定。

鯨狩り：ほら、潮を吹いてるぞ！（捕鯨＋航海SLG）

メーカー：ダム・イッツ・コールド／機種：win95/98／価格：未定／発売日：未定
(http://japan.cnet.com/Games/Features/Notseen/ss07.html)

パネキット

段ボールの切れ端を持って、プレゼンしたんです

この夏PSで個性的なソフトが2本発売された。聞けば「ゲームやろうぜ」から誕生したという。各々の開発マインドを聞いた。

シャープのMZ-700でゲーム制作に興味を持ちました

―『パネキット』は「ゲームやろうぜ」（注1）プロジェクトから誕生した作品だそうですね。

渡辺：ええ。オーディションに合格してから、開発がスタートしました。実は『パネキット』チームは、会社として独立しているわけではないんですよ。今もSCEIとは個々が業務委託契約という形で仕事をしています。

―元々「ゲームやろうぜ」はどんな意図で始まったのですか？

桐田：PSを立ち上げた当時、市場で人気のあるラインアップといえば、シリーズ作や移植物がほとんどで、オリジナルで面白いゲームが少なかった。それで斬新な作品を作れる、頭の柔らかいクリエイターの発掘が目的でした。

―確か募集は'95年の年末のことでしたね。新人発掘という目的が斬新でした。

桐田：全部で800件ほど応募があり、まず企画書やCG作品を送ってもらいました。それを書類選考で絞り、第一次、第二次と面接して、最終的に契約したのは40人、5チームでした。これまで「ゲームやろうぜ」のゲームといえば『XI[sai]』が有名でしたが、実は『どこでもいっしょ』もその中の一つなんですよ

渡辺：実はオーディションに合格してからも、チームのメンバーの中には学生もいて、なかなか足並みが揃わなかったんです。事務所を準備して頂いて、体制が整ったのが'96年の夏くらいからでした。

―渡辺さんが応募されたのは、どういった理由からですか？

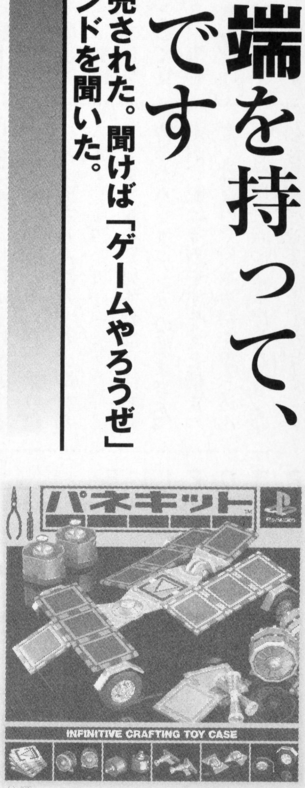
渡辺：もともとゲーム制作に携わりたい、将来的には独立したいという考えがあったのですが、個人に機会を与えてくれたのは、当時このプロジェクトだけでした。

―渡辺さんは26歳で、いわゆるファミコン世代ですよね。

渡辺：ええ。でもゲームはパソコンから入ったんですよ。小6の時にシャープのMZ-700を購入したんですが、ソフトがあまり出ない。だったら自分で作ろうと、プログラムを始めたんです。

―今では懐かしい話ですね。

渡辺：ええ（笑）。せっかくパソコンを買ったんだから、これを極めようと思って。その後ソフトが出るのを祈って、MZ-2500に買い替えたんですが、これがまた出ない。仕方がないから作るかと（笑）。本格的にゲームを作りだしたのは、高校生の時ですね。その頃せっかく作ったゲームなんだから、もっと多くの人に触れてほしいと思って、98シリーズに乗り換えたんです。同人ソフトを作って即売会で売ったりしましたよ。オーディションの時も、それをまとめて提出したんです。

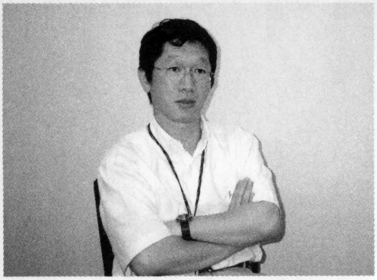


桐田：実際に契約した後で、渡辺君が同人ソフト界でかなりの有名人だと知ったんです。知り合いのプログラマーから「あの渡辺さんですか」と言われたほど。

渡辺：その後、98でポリゴンをシコシコ表示させていた頃、PSが発売されたんですね。そのグラフィックを見て「もう個人で作れる時代ではないな」と悟りました。それでアイディアとか、企画する方向に変わろうと思ったんです。

——思い切りが良いというか、決断が速いというか…。

渡辺：結構、飽きっぽいんですよ（笑）。



SCEI制作部、桐田富和氏。「ゲームやろうぜ」全体をプロデュースしている。



『パネキット』制作チーム代表、渡辺訓章氏。今回が初めての商業ゲーム制作だった。

——でも、懐かしい話ですね。当時はどんなゲームを?

渡辺：流行を追うよりも独自のゲームを作っていました。仲間でも流行モノを器用に作る人もいて、そのままゲーム会社に就職した人もいましたが、僕には真似ができないというか……。

せっぱ詰まった時に浮かんだ企画なんです

——『パネキット』は契約されて最初の企画なんですか?

渡辺：いえ、その前にボツが2つありました。開発チームの仲間が考えた企画で、アクション物とシューティングです。

桐田：記憶にないなぁ（笑）。

渡辺：僕は結構気に入ってたんですが（笑）。

——最初の2つはどこに問題があったんでしょう。

桐田：えーと、思い出した。サンプル画面で見る限り、ゲームとしての基本的な要素は揃っていた。でも、そこから発展させるのが難しいだろうなと思ったんです。だから「別の切り口を考えた方が良い」とアドバイスしたら、数日後いきなり彼が段ボールの切れ端を持って現れて「これがパーツで、こう組み合わせて……」と始めだした。唖然としましたね（笑）。でも聞いてみると、これは面白いぞと。そこから始まりました。

——時期的に言うと?

渡辺：'96年の11月ぐらい。企画が通らず、せっぱ詰まった時にふと思いついたんです。それでチーム内プレゼンもろくにせず、いきなり段ボールを持って桐田さんに説明したんです。

——確かにわかりやすいですね（笑）。その発想はどこから?

渡辺：子供の頃レゴとかブロック遊びが好きで、それが動けばいいな、というのが発想の原点ですね。それに、当時は僕らは3Dでモデリングやモーションを作る技術がなかったので、別の角度からゲームを作ろう、という現実的な理由もありました。

——開発チームは何名ですか?

渡辺：企画1人、プログラマー4人、デザイナー2人の計7人です。あとサウンドなどで外部スタッフも使っています。実質制作期間は2年です。

——遊んでみて、ゲーム性よりもツールとしての楽しさを追求されているように感じました。

渡辺：そうですね。まずパネルを組み立てる楽しさが根底にあって、そこからユーザーの動機付けのために、ミニゲームの要素などを組み込んだんです。もっとも最初は普通の対戦ゲームに、組み立て要素を加えた物を考えていました。でも開発中に「パネルを組み立てるだけで楽しい」と気が付いた。後はどんなパーツを手に入れるかより、どう設計するかで差が

（注1）SCEIが'95年末に全国に向けて行ったゲーム開発者のオーディション企画。合格者はSCEIと業務委託契約を結び、ゲーム開発に携わることになる。これまでに「ゲームやろうぜ」で開発・発売されたソフトには『XI[sái]』『LORD of MONSTERS』『激走トマランナー』『どこでもいっしょ』『サーカディア』『ワンダートレック』がある。

付くゲーム、試行錯誤が楽しいゲームにしたかった。だから調整には相当気を使いました。

モデルを動かすよりも止める方が難しい

——パーツがブロックではなく、パネルなのはなぜですか？

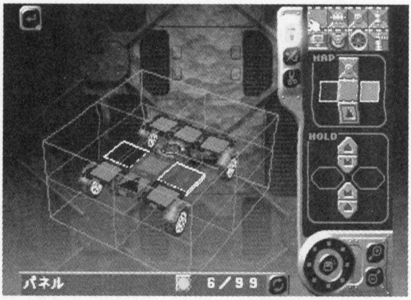
渡辺：テレビの画面は平面なので、ブロックでは全体の状態が一目で把握しにくいんです。モデルの向こう側を確認したければ、ぐるっとモデルを回転させるしかない。でもパネルの組み合わせだと、平面上である程度形を組んでから、折り紙を折るように立体を作れる。それに最初から陸上だけでなく、飛行機なども作りたかったので、ブロックを組み合わせて翼を作ろうとすると、空気抵抗などの計算量が半端じゃないだろうと。それでパネルを選んだんです。

——開発中に「これはいける」と手応えを感じたのは？

桐田：エディット画面が完成した時ですね。コンセプトは明確だから、わかりやすいインターフェースができればいけると思っていました。まぁ、それからゲーム性をどのように持たせるかで、紆余曲折がありましたが。キャッチーなキャラクターを立てる案もあったんです。でもコンセプトが曖昧になるのが嫌で、思い切って工作ゲームに絞り込んだんです。そういう意味で「ゲームやろうぜ」ならではの企画だと思います。

——ただ組み立てるだけでなく、そこからどう遊ばせるかに、苦心の跡が感じられますね。

桐田：「組み立てる楽しさ」を理解してもらえるかどうか、不安はありました。だからミニゲームにチュートリアル的な意味を持たせて、できるだけスッと入っていけるような工夫をしたんです。また、モデルの性能チェックの場が必要だと思ったので、ミニゲームにはそうした意味も持たせています。



2コン側にマウスを接続して、エディット時に使うこともできる。

渡辺：結局、ゲームはアートではなくエンターテイメントですから。特にコンシューマではユーザーを突き放しすぎず、親しみやすくする必要もあると思います。

桐田：多くのユーザーはゲームに目的意識を求めますよね。敵を倒すとか、障害物にぶつからずにゴールまでたどり着く、とか。でも「組み立てること」自体が目的、というのは理解しづらい。だから、組み立てたモデルで何をするのか、ある程度提示しなければ。

渡辺：でも、どの程度ユーザーフレンドリーにするかも難しいですよ。中には作例が入っていることすら不満を覚える人もいる。そのバランスには悩みましたね。

——このゲームには物理法則という隠れたルールも入っています。

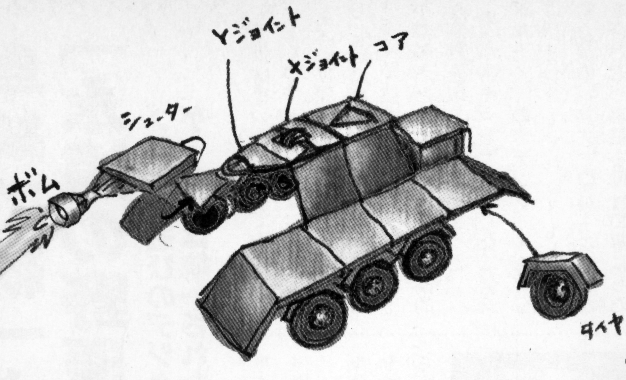
渡辺：法則自体は数式があるので楽でした。ニュートンに感謝ですね（笑）。でも数式はデジタルな物だから、実際のゲーム世界では、齟齬が起こることもある。特にうまくモデルを動かすよりも、うまく止めることの方が難しかった。どうしてもダラダラと動いてしまいがちなんです。慣性の法則を守りつつ、それらしく止めるのに苦心しました。タイヤの操作感覚やジョイントの堅さなども、結構悩んだ箇所です。特にジョイントは、バネや関節など、何に使われるかわからない（笑）。

——けっして現実世界そのままで


夏休みに江戸川区少年団体連合会と東京子ども会連合会が主催した「夏休み創作遊び、パネキット教室」の一コマ。全国子ども会連合会事務局長の宇田川光雄氏が『パネキット』のファンだったことから開催が決定したという。これまで一切企業の介在を許さなかった「子ども会連合会」としては初めてのことだ。

は、ないようですね。

渡辺：嘘はついていませんが、強調はしています。ダウンフォースの設定などは、まさにそうですね。デジタルの良さってわりと後ろ向きになりがちなんですよ。場所をとらないとか、壊れないとか。そうではなくて、アナログ世界とは違う、デジタルの良さを表現したかったんです。



アナログの代用ではなく デジタルだからできるもの

――ライバルは他のテレビゲームではなく、『レゴ マインドストーム』（注2）などの玩具のようにも感じました。

渡辺：『マインドストーム』については、時期的にも重なったことで比較する人もいます。実際『パネキット』は、パネルを直接触れないという点では、レゴにかなわないんです。でも、それにどう対処するかで作り手の思想が問われると思う。ゲームならではの動きを追求するのか、それとも現実の代用品として究極を目指すのか。僕は現実をシミュレートしながらも、現実では不可能な要素を付け加えて、デジタルならではの味付けをしたいなと。

桐田：子ども会と共同で今年の夏休みに江戸川区の小学校でイベントを開いたんです。最近は子供の科学や工作離れが深刻視されていますが、そうしたものに興味を持つきっかけになればと、協力させていただきました。実は『パネキット』は日本初の、全国子ども会連合会推薦のゲームソフトなんですよ（笑）。



ジェットで空を飛び回ることも可能だ。

渡辺：『パネキット』に飽き足りず、実際の工作を始めたりしてくれると嬉しいですね。

――なるほど。ところで、渡辺さんとしては初めて商業ソフトを制作されたことになりますが、感想はいかがですか？

渡辺：最大の違いは規模と品質管理の厳しさですね。また、作る人、チェックする人、売る人と、役割分担がはっきりしています。同人の頃は自分で何個作るかから、実際の販売までやっていたので、自分の中で、どこかぽっかり抜けている部分もあるんですよ。でも、そのかわり開発で高いレベルを求められますからね。

――一方でプロデューサーとして、新人にゲームを作らせる苦労も絶えないと思うのですが……。

桐田：結局、ゲーム制作は実際に作ってみないとわからないですからね。お互いに辛抱して……根比べですね。

――「ゲームやろうぜ」発のソフトも、『パネキット』『どこでもいっしょ』と発売されて、これで一巡というところですか？

桐田：いえいえ。なにしろプロジェクトを立ち上げてから、3年間やってきましたから。今後もいろいろと控えていますので、期待して下さい。

――ありがとうございました。

（取材・構成／若松和樹）

若松和樹（わかまつ・かずき）：1970年生まれ。ものの本によると、生存競争に勝つには多様性が重要だとか。今日のメジャーは明日のマイナー。進化の袋小路に入らぬよう、気を付けて下さい。

（注2）レゴブロックでモーターで動くロボットを組み立てるキット。レゴ社とMITが共同開発した。RCXコードと呼ばれる簡易言語を用いてPC上でプログラムを作り、ロボットを制御することができる。

パネキット

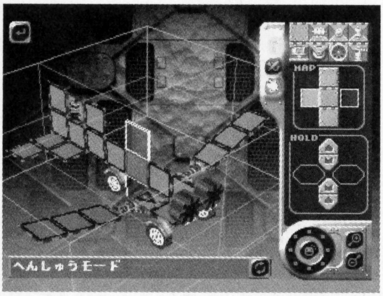
単純で統一された物理法則という「永遠の野原」で遊び回る楽しさ

ブロック遊びのデジタル化とも言える本作。試行錯誤を中心に据えたゲーム性は統一された物理法則の中でこそ輝きを増した。

タニグチリウイチ　プレイ時間：20時間

子供時代、『レゴ』でも『プラレール』でも、パーツが増えるほど深い世界を味わえると知りながら、経済的な限界に涙を飲んだ。デジタル技術はブロック数やレールの長さといった、経済的空間的な制約を取り払ってしまった。

『パネキット』はそんな〝デジタルトイ〟のポテンシャルを存分に見せつけてくれるタイトルだ。動力源の「コア」にパネルをつなぎ合わせ、車輪を付けて車にしたりジェットを載せて飛行機にして楽しむ、というのが基本でありすべて。たったそれだけのことが部品がなく『レゴ』でヘリコプターを組み上げられなかった哀しみ、線路が足りず『プラレール』で列車を周回させられなかった悔しさを抱えた世代には楽しいのだ。



デジタルだからできる麻薬中毒にも似た永遠の快楽。

『パネキット』には複雑なルールは存在しない。あるのはパネルやエンジンといった部品と、それらを走らせたり飛ばしたりするマップ、そして『パネキット』の世界を支配する物理法則だけ。重力があり慣性が働き揚力がある。パネルや部品で組み上げられた乗り物は、すべて『パネキット』世界に統一の、ルール（＝物理法則）に則って挙動する。

デフォルトでもまっすぐ走りよく曲がるレースゲームの車や、とりあえず空は飛ぶフライトゲームの飛行機のようには、作り上げた車やジェット機が動かず最初は苛立つ。だが『パネキット』はレースゲームやフライトゲームの代替ではない。描いた構想に従って組み上げ、1枚のパネルが走行性や操縦性に与える影響を確認し、手直ししてから再び試す。そのプロセスを楽しむものだと了解できさえすれば、恋愛やバトルといったテーマなどなくても「鳥人間コンテスト」よろしくあと1メートル距離を伸ばすために、いくらだって時間をかけることができる。

単純で曖昧さのないルールの上で正解に近づいていく作業は、方程式に挑む物理学者や数学者の仕事に似ている。試行錯誤が好きな人には永遠の耽溺を約束してくれる。文系だからと敬遠するのも早計。理科室でビーカーに手当たり次第に試薬を混ぜ合わせ、色が変化する様を見る程度の楽しさは最初からある。1つのルールだからこそプレイヤーの性向が試される。あなたはどう応えるか。

PROFILE

タニグチリウイチ

1965年生まれ。夏の2大電子ペットのうち『シーマン』はクリアしたものの『どこでもいっしょ』は「ポケットステーション」が自宅の本津波に飲まれて行方不明となって進行させられず。うさぎの「れな」ちゃん、今ごろ本の下でひからびてるんだろうなぁ。

関連作品

レゴ マインドストーム（ETC）

メーカー：レゴジャパン／価格：¥34,800（参考価格）／発売年度：'99年／要DOS/V

PC制御のロボットを組み立てることができる、未来のレゴブロックとも言える玩具。デジタルとアナログの関係において裏と表。

パネキット（無限工作おもちゃ箱）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年8月5日

SCEI「ゲームやろうぜ」の挑戦 2

仕様書も、ポケステすらもないのに作り始めちゃいました。

「ポケステ」メインのソフトとして異例のヒットとなった『どこでもいっしょ』。この作品を世に送り出したSCEI・ボンバーエクスプレスの方々に聞いた。

どこでもいっしょ

「爆弾特急」発『どこでもいっしょ』行

――みなさんの自己紹介からお願いします。

南治：ボンバーエクスプレスの代表の南治です。プログラムを担当しました。

桜井：桜井です。南治さんとは大学時代の同じサークルの後輩で、そのまま連れてこられました。今は企画を担当してます。

清野：私は清野と申します。今回のプランナーです。

――ボンバーエクスプレスの成り立ちは？

高橋：SCEIの高橋です。それは私が代わりにお答えします。ボンバーエクスプレスが会社法人になったのは今年の2月からです。それより前は「ゲームやろうぜ」のオーディションで合格したクリエイターとして、SCEIと個人で契約という形の独立チームでした。

――社名のボンバーエクスプレスの由来は何ですか？

南治：前はもうちょっと和名だったんですよ。「爆弾特急」でした（笑）。

高橋：「ゲームやろうぜ」のエントリーシートに、チーム名の記入欄があるんですよ。その時に爆弾特急と書いてありましたね。

南治：カタカナのチームとかよくあると思ったんで、インパクトある単語を2つ組み合わせました。

高橋：オーディションの時の企画は桜井さんでしたよね？

南治：そうでしたね。「びょ～ん」とか、覚えてるけど忘れました。

高橋：全国一千万のドリルファンに送るドリルアクションゲーム（笑）。

――『どこでもいっしょ』はどんな時に生まれたんですか？

清野：あるゲームの企画がボツになって、ちょっとささくれてた時です。

高橋：去年の3月頃まで1年間はボツの連続でした。

――それはもう酒飲むしかない（笑）。

清野：そうなるじゃないですか。それで「飲みに行きましょう、桜井くん行くよ」と（笑）。

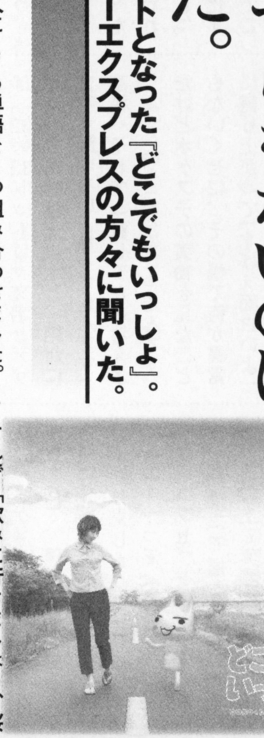
――ちなみにどんなお店ですか？

清野：あの時は「NEW SAZAE」に踊りに行こうと言ってたのかな。

高橋：クラブというかディスコがあるんですよ。新宿で一番古いクラブと、チラシに書いてあったんですけど、ダンスフロアが6畳半の広さ位しかない店です。

高橋：実は『どこでもいっしょ』の絵日記のクラブは「NEW SAZAE」の店内を使ってます（笑）。その店が夜10時からなので、その前に新宿で一杯飲もうと。

清野：当時、PDAと呼ばれていたポケットステーションの話がそ





右から、ボンバーエクスプレス南治一徳氏、桜井昌美氏、清野博美氏、SCEI高橋宏典氏。

の時に出たんです。「それでどう遊ぶか」という話になったと思います。もう酔っぱらってましたから、よく覚えてないんですけど（笑）。

――『どこでもいっしょ』は既存のゲーム性がないですよね。

清野：ゲームじゃないです。ポケステならゲームじゃなくてもいいんじゃないかと思ってました。

桜井：凄い新しいジャンルなんですよ。普通にポケステのゲームを企画すると、ミニゲーム集ぐらいになると思うんですが、その中でいきなり新しい物が生まれたわけです。

――最初これを見た感じとしては、ダウンロードする『たまごっち』かなと思ったんですが？

高橋：コンセプトの段階では参考にしました。当時は『たまごっち』ブームの余韻というのがあった。企画するにも大きく影響したでしょう。

清野：散々しましたね、いろんな分析を。『たまごっち』みたいだとは絶対言われると思ってました。逆に、どう差別化するかという部分でこだわって作りました。

南治：『たまごっち』は育成ですが、『どこでもいっしょ』はコミュニケーション。それが似てるかと言われれば、全然違うと思いますよ。

清野：でもプレイする人はやっぱり育てる感覚があるみたいですね。だから、お別れが哀しすぎるらしい。そんなに泣くなよ（笑）。

高橋：いいタイミングでPSに戻すと、お別れの挨拶をします。スタッフロールが見れるんです。前日に「明日の12時までにお部屋に戻して欲しい」と言われます。

――言葉を覚えさせるアイディアはどこから生まれたんですか？

清野：飲んでる時です。『たまごっち』はしゃべれないでしょ。でもポケステの液晶が小さくて最初は「32×32ドットじゃ文字とデザイン両方出せねぇよ」と、絶対に文字が読めないと思ってたんです。

高橋：それで「試してから考えようよ」ということになったんです。だけどポケステの実物を見たこともないくせに、その場で何か異常に盛り上がって「すげぇ面白いよ」とゲラゲラ笑いながらメモしてました。

清野：それまで1年間も企画が通らなくて必死でしたから（笑）。

高橋：コンセプトとしてはキャラのコミュニケーションと、プレイヤー自身を映す鏡のような存在という2本柱があるんです。

――キャラにプレイヤーの個性が反映されるんですよね。

高橋：自分が映されますよ（笑）。

清野：私は挨拶を「イノ萌え萌え」にしたんです。もうそれだけで笑える。

高橋：だいたいのコンセプトは飲んだ時に決まったんです。でも、具体的なことは何も決まっていない。そこから先は走りながら行き当たりばったり（笑）。

南治：仕様書がなかったし。

桜井：ポケステの仕様すら良く分からなくて、現状を知ってる人が各所に分散してる。だから色々聞いて回りました。「これどうなってるの？」って（笑）。

高橋：コンセプトの中心は、最初から最後まで揺るぎない物でした。その上で実際にシステム化する段階で試行錯誤したということです。

――制作で気を使った点は？

高橋：大きく書いて欲しいんですけど**「V６のために作った」**と。

清野：V６の井ノ原君と対談する位に成り上がるために（笑）。

高橋：清野は女性ゲームクリエイターとなって、イノッチと対談したいという夢のためだけ（笑）。

南治：インタビュー中の面白い所が大文字で書かれてたりしますよね。ぜひ強調してください。

清野：**「イノッチに会う野望のために」**と書いてください。イノッチにラブラブという風に思われるのは心外なので（笑）。タレントとファンだと、タレントの方が位が高いじゃないですか。ファンレターを出す時点で対等じゃない。

南治：なんで彼女がそんな風に思うかといえば、以前、羽生名人と畠田理恵が対談して、仲良くなって結婚したという話があったでしょ。

清野：そう言われて凄いやる気出たんです。「マジ？　あたし超、超頑張る！」って（笑）。

――桜井さんが苦労された点は？

桜井：トロの性格付けですね。全部考えただけあって、しばらく寝ても覚めてもこの辺にトロの幻想が浮かぶ。いつも「こういう時はトロは何て言うのかな」と考えつつの生活です。俺は頭がおかしいんじゃないかと思いました。

清野：作ってる人間は本当におかしくなりそうでしたね。自分の中の全てを投入しないと、キャラが立たないから、本当にヤバかった。

――開発のどの段階で手応えを感じました？

南治：昨秋のゲームショウでサンプルを遊んでもらった時です。高校生がいきなり変な遊び方を編み出していたんですよ。俺と清野さんが聞いて呆れたのが、「精子」を飲み物と入力してたんです（笑）。

清野：こんな広がり方もあると思いましたね（笑）。

――遊び手を選ぶゲームですから。

高橋：ある意味で自分が薄っぺらい人は、薄っぺらくしか遊べない。

南治：楽しむ才能がプレイヤーにも必要ということです。

高橋：そこだけで完結してる訳ではなくて、名刺交換など周りのコミュニケーションも含めて、現実世界にはみ出してくるから面白い。

――制作者サイドからルールの強制はしない？

清野：私達がそこまで提案するのはやり過ぎでしょう。それは別の人がやってくれればいいです。

高橋：あんまり受け取り方まで規定したくない。そこまでの過程自体が楽しいんですから。

清野：それはプレイヤーに気付いて欲しい。気付くように作ってあるんですけどね。辞書にデフォルトで単語が入れてあるんです。入れた覚えがない単語を喋るのはそのためです。バカバカしい単語なので変な文章がたまに出てくる。それで「なるほどね」と気付いて、「心を癒す職業」と質問されたら「ホスト」だと思うようになるわけです（笑）。

――２代目以降は入力した単語を少し継承しますよね。

清野：最初から全部また入れ直すのはつらいので、最後の方に覚えた50～60個は継承しますよ。

桜井：同じような単語でも、日付と使用頻度によっては継承しない場合もありますけど。

――最大字数がもう少し欲しかったですね？

清野：「ディズニーランド」だと入らないけど「ネズミーランド」



は大丈夫ですよ。創意工夫をわかって頂けるとより楽しめますね。

南治：カタカナにすると文字数が増えます。宇多田ヒカルのヒカルをカタカナにすれば入る。

——英語も入るのが嬉しいですね。

清野：英語も小文字にすれば結構入りますよ。それにV6のVがアルファベットですから外せない。

——キャラが話す内容は、完全にランダムなんですか？

桜井：過去にした話を幾つか覚えて、後でそれをネタに話をする程度はできます。頻繁にはしませんが要所々々でしてますよ。

清野：少しは頭を良く見せようとしてます（笑）。現状のハードでは賢く見せるのは無理。キャラはみんな動物だし。

桜井：動物が自分より頭良くてもやだしね（笑）。

清野：少しおバカな方が「可愛いんだから」となるでしょう。その辺も計算のうちなんですけど（笑）。

南治：制作者が考えてないようなことまで勝手に想像して、いろいろな方法で楽しむプレイヤーがいるから面白いですよね。

——男女の出会いに使えますよね？

高橋：発売日に量販店へ行ってみたんですけど、女の子がカレシに買わせるという「正しい姿」を目撃しました。

全人類が必要とした神が与えたゲーム

——コミュニケーションするゲームが最近多いですね。

高橋：今年は『AIBO』や『シーマン』が雑誌などで良く取り上げられましたよね。人工生物とコミュニケーションすることが、同時多発的タイミングで発想されていたのは、不思議な感じがします。

南治：全人類的思考みたいのがあるのかも。『どこでもいっしょ』は人類が必要としていた。

清野：確かに企画の神様が降りてきたから。この企画は降りてきた系です（笑）。

高橋：企画の神様が「君に企画をあげるよ」と。

桜井：きっと企画審査の人に降りたんだよ（笑）。

清野：一応、次の企画考えてますよ。コミュニケーションしないゲームです。でも、やり込むと「人に見せてぇ」となる。一回転してやっぱりコミュニケーションですね（笑）。

高橋：まだ分かんないよ。まだプレゼンしてないから。

清野：大丈夫、次の企画も神様が降りてきた。最近はどうやったら降りやすいか分かりました（笑）。

——取りあえず酒を飲む？

清野：何回も企画を出して、駄目出しされては考えた上で、キーワードが1個でも浮かんだら飲みに行くんです。そうすると大体OK。

高橋：降ろし方が分かってきた。

南治：そういう意味で『どこでもいっしょ』みたいな怪しくて、新しい物を良しとするSCEIはスゴイ。

高橋：SCEIの上の人達は「面白い物は単純に面白い」と、評価してくれる土壌がありますね。桐田グループ（注）だと、桐田というプロデューサーが企画の判定をして、会社全体にプロジェクトのプレゼンをするんです。桐田の時点で面白いと判断された企画は、その時点でまだ発売前のハードであるポケステ専用という不透明な部分があったとしても認めてくれます。逆にあまり駄目と言われない、それがプレッシャーになるんですよ。「やりたいと言ったのお前だろ」と、何の反論も出来ないです（笑）。

——最後にユーザーの方へメッセージをお願いします。

清野：キャラのお別れは、死んだとかそういうんじゃないので、あまり落ち込まないでくださいね。

桜井：『どこでもいっしょ』のホームページを見ていると、やっぱり想像力が豊かな人の方がこちらの予想以上に楽しんでますね。オフ会で盛り上がったり、それが個人的には嬉しいです。

南治：ファンサイトやホームページ、雑誌の投稿なども凄いまめにチェックしてます。皆さんちゃんと見てますからね。

清野：アイドルみたいだ（笑）。

——ありがとうございました。

（聞き手・構成／大和田信）

大和田信（おおわだ・しん）：1971年生まれ。ポケステ対応ソフトのデキの悪さに憤激していたが、『どこいっ』の登場で溜飲が下がる。オマケで喜ぶバカは子供ぐらいなんだと納得する新秋の夜でした。

（注）『パネキット』インタビューに登場した桐田氏が統括するチームの総称。「ゲームやろうぜ」は桐田グループのプロジェクトで、他に『XI［sái］』『激走トマランナー』などの作品を輩出した。

どこでもいっしょ

制約の多いポケステ。その困難を克服し、ポケステの真価を引き出したソフト

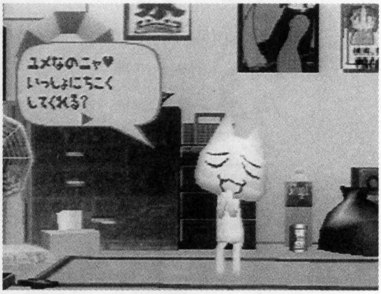
『どこでもいっしょ』は、いまいち盛り上がりに欠けていたポケットステーションに活力を与えた画期的なソフトであった。

平和島ミチロウ　プレイ時間：3週間

「ドグマ95」という言葉をご存じだろうか。

ドグマ95とは、デンマークの映画監督たちによって結成された思想集団のことである。彼らはハリウッド的な映画製作に反旗を翻し、「純潔の誓い」と呼ばれる映画製作上の10の禁じ手を設けた。「人工的な照明の禁止」「アフレコの禁止」「表面的なアクションの禁止」「合成やフィルター使用の禁止」等々……。「そんなに制約を設けて、映画が撮れるんですか？」と尋ねられた時、ドグマ95のメンバーはこう答えたという。「制約があるからこそ、真実が見えてくる」と。

ポケットステーション。いわば制約の塊である。32×32の液晶画面、2つしかないボタン、少ない容量。それら制約の多さ故に、ポケットステーションを使ったゲームといえば、一部で意欲作があったものの、大半は味気ないミニゲームばかりであった。存在意義があまり感じられない（もしくは無理矢理こじつけた）、本編であるプレステソフトの添え物でしかなかった。



ペットたち（ポケピ）との会話は文句なしに楽しい。

そうした「コンビニ弁当の御新香」的なポジションに甘んじていたポケステに、初めて明るい光を照らしたと言っても過言ではないソフト、それが『どこでもいっしょ』である。数多ある育成ゲームの「美味しい」部分を抽出し、昔からある「言葉遊び」を上手く融合させ、ポケステでも、いや、ポケステだからこそ面白いソフトを誕生させた。現に、ポケステだけでも遊べるし、プレステ上の文字入力もポケステと同じだ（これは個人的な意見だが、ポケピたちはプレステ上のポリゴンより、ポケステ上のドット絵の方がより愛着が湧いて仕方がなかった）。プレステが初めてポケステに道を譲った瞬間。ついにポケステが主役となった。今まで役不足なことが多かったポケステも、ようやく満足のいくソフトに出会えて一安心、といったところだろう。

冒頭に述べたドグマ95の一人、トマス・ヴィンターベア監督はこう語った。「制約が多いほど、クリエイティブな意欲が湧く」。今後もポケステならではの、ポケステだからこそ遊べるソフトが登場することを切に願う。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

「シューティング迫撃砲」に代わる新連載「猫ゲー強盗団」を提案するも2秒で却下されたフリーライター兼エセ詩人。

http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

関連作品

がんばれ森川君2号（ETC）

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥4,800／発売日：'97年5月23日

人工知能で動く知的生命体、PiTを育成するのがこのゲームの目的。開発元のムームーは、『ウゴウゴルーガ』や『ジャンピングフラッシュ！』の制作に携わっている。

どこでもいっしょ（ETC）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥3,800／発売日：'99年7月22日

『レッキン』の味わいに見る作り手に必要な資質

㈲大宮ソフト 鈴木英夫氏の、心の一本『レッキングクルー'98』。氏に同作への思いを綴って頂いた。あなたの心のゲームは何ですか？

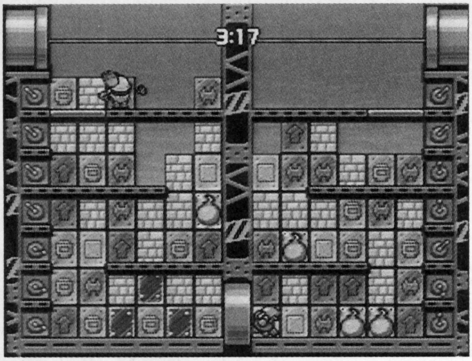
㈲大宮ソフト取締役社長 鈴木英夫

みなさんは『レッキングクルー』、ご存知だろうか。いや、かつてファミコンで出ていた『レッキングクルー』ではない。ニンテンドウパワーの書き換えソフトの『レッキングクルー'98』のことである。ご存知でないならば、是非とも聞いていただきたい。私がなぜこのソフトを一年余にわたる間プレイし続けているのか、を。

私はゲーム作りを生業にしているわりに、あんまり特定のゲームにはまり込むことがない。たしかに職業的必要性から、薄く広くは見ているのだけれども。しいて理由をあげるとすれば、ひとつには素朴に心底面白いと思えるソフトが少ないということ。しかもゲームプレイが下手なのですぐ流行に置いていかれる。とくに格闘ゲームなどは、頭では面白さをわかるつもりでも体がついていかないのだ。最初の『ストII』の時に、もうすでに落ちこぼれていた。

そんなわけで、私がほんとに好きなゲームは結構限られている。心のベストゲームをあげるとすれば、メジャーどころでは『ウィザードリィ』『風来のシレン』といったところか。共通点は「ゲーム性ムキ出し」系ということだ。ゲーム性うんぬんには異論もあるかと思うが。確かにゲームの味わいどころは色々あってもいいと思っているし、いろいろあるべきだ。世界観、ストーリー、ボリューム、キャラクター…。でも、心の底では、「ゲームは、ゲームでしか表現不可能な興奮の瞬間のためにある」と思っている。個人的に、この瞬間のことを「ファイネスト・アワー」と呼び、これがあれば良いゲーム、心あるゲームとして分類している。同名のゲームとは何ら関係がない。ファイネスト・アワーは、分析不可能である。『ウィザードリィ』であらぬところにテレポートした時に、ディスクイジェクトボタンやリセットボタンに拳骨を飛ばすときの心の動きである。『シレン』で言えば、肝心なところで分裂のつぼが割れていたことを知った、あの真っ白な瞬間のことである。こんな「瞬間マニア」の私が生涯のベストゲーム10のなかに加えなくてはならないと考えているのが『レッキングクルー'98』（以下レッキンと呼ぼう）である。

『レッキン』は色そろえ系落ち物ゲーである。タテヨコに3つ以上同色パネルがそろえば、パネルは消える。4つ以上そろえば、対戦相手に攻撃を繰り出す。パネルの色により、お邪魔キャラ発生、パネルせり上がり（パネルが天井ラインを超えて3秒たつと負け）、パネルを石ブロックに塗り替える（石ブロックは一度たたかないと色パネルにもどらない）、鉄板を降らせる（鉄板はバクダンでないと消せない）、といった攻撃がある。プレイヤーはフィールド上のキャラクターを操作して、パネルをたたいて壊すことができる（レッキングとは〝破壊する〟の意である。キャラクターには、ブラッキーなどもいる）。またパネルの横にあるハンドルを回すと、横一列のパネ



『レッキングクルー'98』はNINTENDO POWERのサービスと同時に発売された１本。『'98』だけでなくオリジナル版も遊べる。

ルを横へずらすことができる。

プレイヤーは、『テトリス』などと違って落ちてくるブロックを操作するのではなく、フィールド中を自由に移動できる自キャラを操作する。そのため『パネルでポン』等と同様に、ブロックが消えつつあるときにも、フィールドに影響を及ぼすことが可能なので、いわゆる「後付け連鎖」が可能である。『レッキン』の最大の味わいはこの後付け連鎖にある。

一度、インターネットで『レッキン』について検索したことがある。簡単に検索しただけなので断定するのもいけないが、ほとんどヒットしなかった。しかも、ページが存在しても、「『レッキン』はただ適当にパネルを壊していればCPUプレイヤーに勝ててしまうので、奥深さに欠ける」といった記述がほとんどであった。

確かに、『ぷよぷよ』などブロック操作タイプは、大連鎖をあらかじめ構築しておいてドミノ倒しのように連鎖を成就させるものである。構築型とでも呼ぼう。我慢して我慢して解放、わかりやすい。対して、『レッキン』は相手への攻撃が簡単に繰り出せるため、長期にわたる連鎖構築はほとんど不可能である。ただその分、刻々と変化する状況に合わせて瞬時に戦略を切り替えていかねばならない。強引にたとえれば、将棋と麻雀の違いのような感じである。色パネルの具合、自キャラの位置（ブロックを壊すべきかハンドルを操作するか）、敵キャラの位置と戦略（相手にとって一番痛い攻撃を繰り出す）等など、状況に応じて的確に対応していかなければならない。いちいち考えるのではなくほとんど自動的に手が動いていくようになれば、もう頭の中は真っ白の連続ファイネスト・アワー状態である。

『レッキン』の味わいが、どこから生まれてきているのか。ゲームの概略を聞いただけでは、ふーんありがちな落ち物じゃん、ぐらいに受け取られかねない。たしかに素直な企画だと思う。よくちょっと目新しい新作ゲームがヒットすると、「あー、やられたよ。俺もおんなじアイディア考えてたよ」とぼやく人を見かけるが、ほんとうにその人が同じアイディアでゲームを作ったら面白い物ができるだろうか。私は、ゲーム性の核みたいなものは企画書に現れないもの、小説で言えば行間に存在するなにか、だと思っている。だから、『レッキン』を『レッキン』たらしめているのは、色々なタイミングの設定やプログラミングのアルゴリズムといった細部にあるのだ。そして、そのひとつひとつは単純なことでも、「分かっている」ゲームクリエイターの手にかかって有機的にまとめ上げられることにより、ゲームでしか味わえないなにかが生まれるのだと思う。

才能ある絵師、作曲家、脚本家、プログラマーがプロとしてその才能を提供するように、ゲームクリエイターは、その「分かっている」ことのためにチームに参加する資格を持つのだ。「やられた」と叫ぶ人が「分かっている」クリエイターであることを私が祈るように、『レッキン』は私にクリエイターとして何が必要かを自問させる。

昨年4月に『レッキン』を書き換えてから、もう1年4ヶ月。そろそろ『レッキン』を卒業して、『パネキット』などを遊びたいのだが、まだまだ自宅のスーパーファミコンは電源が入りっぱなしである。

鈴木英夫（すずき・ひでお）：（有）大宮ソフト取締役社長。'93年1月に某ゲームソフトメーカーから独立し、大宮ソフトを設立する。MD『ロードモナーク～とことん戦闘伝説～』、SFC『ガンハザード』、SS/PS『カルドセプト』を手がける。職種はサブ・プログラマー。

GET UP MOTHER 盗まれた『マザー』と憧れの君

飯田和敏氏の心の一本は『マザー』。青春時代のホロ苦い一ページであった『マザー』の思い出を書き綴っていただいた。

(有)パーラム　飯田和敏

その昔、今から10年ほど前のこと。画学生だった俺はとてもシブい貧乏暮らしをしていた。マルチメディアやビデオ・インスタレーションなどのハイテク旋風が吹き荒れる現代アートの世界にあって、自分が専攻したのはあまりにも時代錯誤的な油絵学科だった。時代錯誤であることを知りつつあえてこの学科を専攻したのは絶対的なモラトリアムの期間が欲しかったからだ。で、そうした貧乏ライフを送ることが自己内パフォーマンスとして必然的なものであった。

20年前にヒットしたフォークシンガーのレコードをタダ同然で買って愛聴していた。永島慎二の『漫画家残酷物語』と上村一夫の『同棲時代』を愛読していた。パチンコで日銭を稼ぎ500円のカツ丼弁当がご馳走だった。風呂はもちろん銭湯通い。常連の爺さんの中国戦線でのグロテスクな手柄話を繰り返し聞かされ適当にあしらっていたが、インキンを移されたのには参った（アレってお湯で感染するの?）。そんな俺が持っていた唯一の財産がファミコンだった。ソフトは中古屋で購入するか、人から借りるか、あるいは万引きで調達していた。

住んでいたアパートはオンボロで家賃は激安。これにはそれなりの理由がある。この地域はかなり治安が悪くて殺人事件をはじめ恐喝強盗強姦事件が頻発していたのであった。実際、俺の部屋も空き巣にやられた。彼の侵入手口は先端にダイヤがついたナイフで窓ガラスを丁寧にカットするというプロの仕事。しかし、誤算があった。俺の部屋には金目のものはまるでなかったのである。あっはっは、残念でしたね。部屋にあったのは、描きかけのキャンバスと油絵の具。14インチの映りの悪い中古テレビ。ちゃちなラジカセとオンボロ・レコード・プレイヤー。古本と中古レコード。それとクリーム色に変色したファミコン。

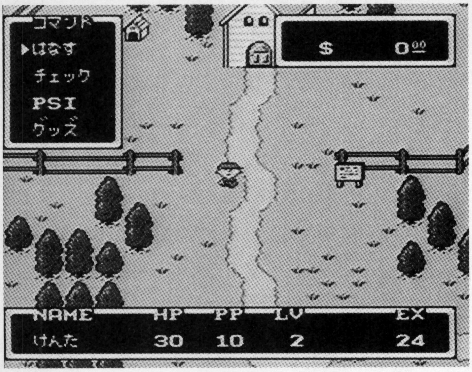
泥棒氏はさぞ困惑したに違いない。犯罪というリスクを侵して、部屋中を引っ掻き回したものの金目のものは何一つ出てこないのだもの。なぜか、彼はファミコンにささっていた『マザー』のロムだけを盗んでいった。

実害はその程度だったのでラッキーではあった。しかし、何を隠そうこの『マザー』はただの『マザー』ではなかった。実はある人物から拝借していたもので、その人物とは当時、俺が憧れていた10歳程歳上のとても素敵な女性だった。風になびく艶やかなブラックロングヘアー。全てのものを見透かしてしまうような大きな瞳。胸部にそびえる二つの膨らみ。彼女への想いは甘酢っぱいプラトニックな感情プラス肉欲に満ちたものだった。

俺と彼女は立場上、遠い存在だった。ある時、他愛のない会話から彼女がゲーム好きなことを知り、少しでもお近付きになりたいという一心で、ねぇ今、話題になってる『マザー』ってゲーム持ってません？　持ってたら貸してくんない？　と尋ねてみた。彼女も年下でかつ野心をギラギラ燃やしていた小僧だ

マザー（RPG）　メーカー：任天堂／機種：ファミリーコンピュータ／価格：¥6,500／発売日：'89年7月27日

った俺に少しモテたことが、まんざらでもなかったのだろう。快く『マザー』を貸してくれた。やりい。
　借りた以上、やり遂げなければならない、っていうか、『マザー』の進捗状況や感想を述べることで、彼女と話題を共有出来るのだ。荒んだ俺の生活に希望という名の燈が灯った。
　俺は四畳半のアパートに帰るなり、即座に『マザー』を起動した。データファイルの一つは彼女のものだった。消し忘れたのか、わざと保存していたのかはわからない。女の子のキャラクター名は本人。主人公、サブキャラの男の子の名前は知らない男の名前だ。俺はその名前の持ち主に強烈な嫉妬を覚えつつ、マイキャラには自分の名前、女の子の名前には彼女の名前を念を込めながら必要以上の力でガチガチと入力していった。一つのロムに記録されている複数の男女の名前。背後に見え隠れする彼女の交友関係。そんな些末な事だけで、猛烈に興奮してしまう感受性にとんだ若き日の俺だった。



『マザー』発売から既に10年が経過した。そして我々は今日も『マザー3』を待ち続けるのであった。

　そういう風に、いささか不純な動機で始めた『マザー』ではあったが、その内容はかなりおもしろく、すっかりゲームにハマってしまった。元来、面倒臭いことが嫌いな俺。どうしても時間がかかるRPGは特に苦手だったけど、独特な画面のパースペクティブが新鮮で、クリーム色を主体にした色使いがとてもイイ感じだった。また、ファンタジーの世界観ではなく、現代を舞台にしていたのも、俺にはとっつきが良かった。街とフィールドの境がないのもよかった。ブラブラ、ダラダラとお散歩感覚でマップ上を歩けることが楽しかった。長く暗いトンネルを歩いて渡ったこともいい思い出だ。行ける街／行けない街の区別が比較的緩かったため、あるレベルでは絶対にかなわないザコキャラに瞬時に殺されてしまうこともあった。それがゲームシステムの甘さとして批判されてもいたけれど、俺はさほど気にならなかった。レベルアップして、そいつらと再び出会い、軽くあしらうことが痛快だった。サウンドもかなりのもので、ギターのチョーキング音がファミコンから鳴ったことに驚かされた。マジカント崩壊のことを思い出すと今でも切ない気分になる。バードマンの存在もイカしてたな。ミッシェルガンの曲「バードメン」も彼らのイメージと重なる。これは時空を越えた符号なのか。
　こうしてゲームにハマりつつも、『マザー』をネタにした憧れの君との楽しい逢瀬が続いていた。しかし、それは前述した空き巣事件によって突如閉ざされてしまう。俺は寄る辺を失った。たかが『マザー』されど『マザー』。
　結局、なんとか金を工面し新品を購入し、そのロムでゲームをクリアして彼女に返却した。「いいのよ、全然気にしないわ」と彼女は涼しい表情で許してくれたのだが、俺の彼女への想いは冷めてしまった。一つのロムに込められていた幾つかの念、そして、そこからそこはかとなく立ち昇っていた男女の機微、というものが、新品のロムには存在しようがなかったからだ。
　もし、俺が彼女の所有していた『マザー』をクリアしていたならば、それから、きっと素敵な出来事がはじまっていたに違いない。それを思うとコソ泥の糞ったれ野郎は全くの糞ったれで、俺の青春の一ページにまんまと泥を塗っていきやがったってわけ。

飯田和敏（いいだ・かずとし）：1968年生まれのゲーム作家。代表作は『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』（アートディンク）。待望の新作『巨人のドシン１』が64ＤＤにて12月発売予定。

面白いゲーム、知らない？――スペシャル**対談**



任天堂 宮本 茂 × セガ 名越 稔洋

ゲームの快感原則とは何なのだろう？

『マリオ』『ゼルダ』シリーズを筆頭にテレビゲームの歴史を牽引してきた宮本茂氏と、『デイトナUSA』『スパイクアウト』など、アーケードで新しい挑戦を続ける名越稔洋氏。任天堂とセガ、家庭用と業務用という枠を超えて、ゲームの普遍的な面白さとは何かを、熱く語りあった。

当たり前のことを当たり前にやっているだけなんです。

当たり前のことほど実は難しい

──今日はゲームの快感原則、俗に「面白さ」の謎について、家庭用・業務用にこだわらず、自由にお話いただければと思います。

名越：これは対談という企画なんですが、普通対談って対等なレベルの人がやるものでしょう？　僕はまだ宮本さんの足下にも及ばないと思っていて、恥ずかしいんですが。

宮本：いえいえ。お名前はよく存じてます。

──まず、何の話から始めましょうか。

名越：僕はインタラクションの重要性について、セガに入ってから初めて気がついたんです。僕がセガに入ったのは'89年で、当時AM2研といっていた、鈴木裕部長の下に配属されまして。ちょうど『R360』を作っていた頃で、それから6年間彼の下で仕事をしていたんです。セガがアタリやナムコの後を追って3Dボードを開発して、3Dゲームが主流になっていった頃ですね。

宮本：すごく過渡期ですね。

名越：ええ。いろいろな意味で過渡期ですね。その中で業務用だけでなく、家庭用も参考に遊びますよね。でも何かつまらないゲームが多かった。なぜなんだろう、と初めて開発的な視点で考えるようになったんです。それでスーパーファミコンを遊んで、インタラクションの部分に相当気を使って作られていたことがわかった。そこから自分なりに盗んだものを、業務用という形で落とし込んだりしてきたんです。

宮本：僕らにしてみれば、当たり前のことを当たり前にしているだけなんでね。でも世の中には、その当たり前のことをちゃんとやってないゲームの方が、はるかに多いということなんですよね。たぶんそのへんが今日の議題になるんやと思うんだけど。

名越：当たり前のことほど、難しいですね。

宮本：たとえば『スーパーマリオ』は、ご存じのように横スクロールのジャンプアクションゲームなんですが、ひと言でジャンプと言うけれど、ジャンプというのは具体的にはどういう処理なのか？　計算式があってジャンプの軌跡を描いているのか、アニメーションとして最初から決まっているのか、それなら高いところから飛び降りたり、逆に低いところから飛び上がったりすると、どうなるのか、またボタンを押して何フレーム目にジャンプするかとか、その中身を詳しく書き出していったら、子どもでもわかるようなことが、子どもでは気付かないくらい、いっぱい入っているんですよ。それを全部数字で現して、構築するのがゲームデザインなんですね。

名越：僕も社内の若い連中とゲーム作りについて話すんですが、題材として上げるなら客観的にみて売れたソフトが良いだろうと。そうしたら、どうしてもマリオやゼルダを例に挙げることが多いんですよ。

宮本：自分のやと自慢話になるしね（笑）。他に『ドラゴンクエスト』なんかでも、あれはシナリオが良いゲーム、とマスコミからは言われて、それ以来シナリオの良いゲームが良いゲームという風潮ができた。これは別に堀井雄二さんの責任じゃなくて。『ドラゴンクエスト』は僕らが全部数字でやるところを、文字で表現しているんですね。それで何がいいといえばリズムがいいんです。物語をリズムで表現されるのがすごくうまい。だってどんなにシナリオがよくても、ゲームを遊んでいてリズムが悪かったら、誰も遊ばないですよ。でも、こういったことは、マスコミは書

いてくれないですからね（笑）。

――がんばります（笑）。

SFCのパッドの長所は どう握っても良いところ

宮本：でもアーケードゲームでは、まず百円玉を入れさせるところからゲームが始まるよね。あれはうらやましいなぁ。これからゲームを始めますよ、という意思表示をさせるわけですからね。

名越：そうですね。ゲームだけでなく、ハンドルの大きさとか、シートに座った感じとか。あのシートに座る、というのもいいですね。「今からやるぞ」という気になる。

宮本：鈴木裕さんの『F355チャレンジ』などは、3画面筐体を使われていますよね。あれは家庭用テレビの前から逃れられない僕らには、すごく羨ましいですよ。あれは昔からああいった筐体があって、それを利用する形でゲーム開発がスタートしたのか、最初からモニターが3つ必要なゲームとして企画されたのか、どちらなんですか？

名越：後者ですね。正確に言うと最初は画面が1つだったんですが、作り込みの過程で、3つ必要だということになったんです。でも途中から加わった要素なので、まだまだ3画面を生かす要素は考えられるでしょうね。

宮本：なるほど。いやほんとアーケードのそういう点は羨ましいんですよ。画面が3つあるだけで、実際の描画スピードは同じでも、ユーザーは倍以上のスピード感を感じますから。僕らもテレビのモニター上に仮想的に3つ小さい画面を横に並べて、実験したこともあったんです。他にハンドルのフォースフィードバックとか、リムーバブルシートとかも、当たり前のように作れる。僕らはせいぜいパッドをかっこよく操作するゲームを作るくらいで（笑）。

名越：僕もいくつかドライブゲームを作ったんですが、やはり偉そうに遊んでくれるのが一番うれしいですね。シートにふんぞりかえって、ハンドルを伊達に切ってくれると、ああ、思い入れたっぷりに遊んでくれているんだな、って気になります。

宮本：インターフェースの問題でいうと、パッドのデザインは重要ですよね。昔はパッドといえば、安く作れれば良いという風潮があった。それが最近はパッドが重要だというように、ちょっとは認識が変わってきて、ボタンの配置とか、押し具合とか、非常にこだわるようになってきた。ドリームキャストのパッドなどは、どうだったんですか。

名越：うーん、DCのパッドって、下部にでっぱりがあって、脇を締めて握るデザインですよね。あれが個人的には

「SFCのようにパッドを握りたい。」



名越稔洋（なごし・としひろ）
1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ・エンタープライゼス第4ソフト研究開発部部長。『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘アクション『スパイクアウト』など、新機軸の作品を発表。名越氏が大の任天堂ファンでもあることから、この対談企画が実現した。

パッドを握る生理的な感覚が重要。

今ひとつで。もっとスーパーファミコンのパッドのように、脇を広げてがしっと握りたいんです（笑）。

宮本：難しいよね。僕らもパッドについては相当こだわるんですよ。N64の時も1つの試作品ごとに、ボタンのエッジや、R角をいじって、延々細かいところまでいろんな物を作らせるんです。だからDCのパッドを見ていると、いろいろ感じるんですよ（笑）。これからはテレビゲームとパソコンが融合して、ネットワークにつながって、セガもオープンになっていきますよという風に。

名越：ただ僕がDCのパッドデザインにかかわれる立場にいるかといえば、それは違いますからね。それで悔しいとは思わないですが、もうちょっと改善点はあるかなと。ボタンの数も、昔はシンプルな方がいいと思っていたんです。でもある時「ボタンの数が10個あっても、それでなければ楽しめないゲームもある。それで何を遊ばせるかの方が、重要なんだ」と聞いて、なるほどと。

宮本：偉くなればそれだけ言動にも責任が出てくるし。その中で汎用性をとろうとすると、より難しくなるやろうしね。格闘ゲームが流行していた時は「僕らのゲームは6つボタンがなければ遊べない」といわれたら、しようがなかったものね（笑）。僕もN64のパッドは『スーパーマリオ64』専用と言われると、それはちょっと困るんです。他の様々なゲームも遊べないといけないから、それでは成功したとはいえない。でも『スーパーマリオ64』があのパッドで気持ちよく遊べないと、それはそれで困る。その辺はジレンマで。

名越：そうですね。

宮本：だから、N64のパッドが中途半端だったのは、真ん中に3Dスティックをつけたことですね。あの当時はパズルゲームなどは十字キーで遊べば良いと思っていたし、併用でいいやろうと。でもアナログの操作感に世の中が移っていくのなら、次はちゃんとパッドの左側にスティックをつけてあげた方が親切やと思うし。現状だとパッドの左側が無駄なデザインになっていますよね。

名越：なるほど。

宮本：でもね、本当はスティックは右側にあった方がいいと思うんですよ。というのは、右利きの人は微細な操作は右手でやりたいと思うだろうから。たぶん何もゲームのことを知らない子どもにパッドを握らせたら、右手でスティックを操作すると思うんですよ。

名越：マウスを扱うようなイメージですね。

宮本：ええ。だからスーパーファミコンのパッドが良くできていたのは、あれはどうやって持って遊んでもいいでし



宮本茂（みやもと・しげる）
1952年生まれ。金沢市立美術工芸大学卒。任天堂情報開発部部長。故・横井軍平元開発第1部部長とチームを組んで生み出した『ドンキーコング』を皮切りに、『スーパーマリオブラザーズ』『ゼルダの伝説』シリーズをはじめ、多数のヒットタイトルの制作を手がける。現在国内開発の任天堂ソフトの半数以上をプロデュース中。国内外での受賞多数。名実共にテレビゲーム制作の第一人者。

よ。それはすごい親切やったな、と思います。僕はもともと工業デザイン（ＩＤ）をやってきたので、学校でよくＩＤについて言われたんですよ。その時によく例に出されたのが包丁ですね。日本はＩＤ後進国という認識が国内であって、それでも日本独自のＩＤについて、格子戸などを例に説明されるわけですよ。その中でも和包丁は、握りの部分が木製で、シンプルなストレートの形状だけに、いろいろと好きなように握りやすいんです。それが日本ならではのＩＤだと教わった。

名越：今はパッドでもグリップ状が主流になっていますね。業界が若いというか。一つの流れができると、ぐぐーっとそっちの方に引きずられてしまうというか。

宮本：ほんとにパッドのデザインとか、インターフェースの生理的な気持ちよさとかは重要。そうはいっても、Ｎ64のＡＢボタンは、Ｂボタンを親指の腹で押しながら、指先でＡボタンを押せる配置になっているけど、ゲームボーイは横に並んで付いているんですね。だから任天堂として統一的なものがあるかといわれれば、わりとええかげんやったりもするんですよ（笑）。

バーチャルといっても現実があっての物

――業務用では保守点検などの問題もあって、今でも8方向デジタルレバー十ボタンが主流ですよね。

名越：うーん、そうですね。でも、今ではマリオもゼルダも遊べなくなった（笑）。

宮本：ただ業務用だといろんなやり方があって。あの、自転車のペダルをこいで空を飛ぶゲームがあるよね。

名越：ナムコの「プロップサイクル」ですね。

宮本：ああいうシミュレーション的なゲームは「パイロットウイングス」とか何本も作ってきてわかるんですが、ある一定の面白さを超えられないんですよ。それが後ろから見ていて、すごく面白そうに見えるんです。なんでかなって考えていたんですが、あれは足で何かするというアクションと、上に上がるということが、すごくあっているんですね。

名越：ジャンプも地面を蹴り上げますし。

宮本：ええ。他にも梯子を登るのだってそうでしょ。だからあのゲームの勝因は、自転車と結びつけたところですよね。僕はよくバーチャルというけど、現実の動作をゲームに置き換えているだけで、その置換は脳がやっているわけで。

名越：わかります。

宮本：他にも携帯ゲームで、たまたまゲームボーイは縦長で画面の下側にボタンがあったから良いんですけど、横長の機械で、ボタンが機械の上の方にあったら、ジャンプアクションはつまらないかもしれない。ジャンプしているんじゃなく、つり上げているような感じがするでしょ。そういう生理的なことが一般の人にゲームを広げる要素になっている気がする。逆にパソコンゲームは僕はダメなんですね。なにか一部の人だけの中で盛り上がっている感じで、外に出ていかない。

名越：でもそういう生理的な部分





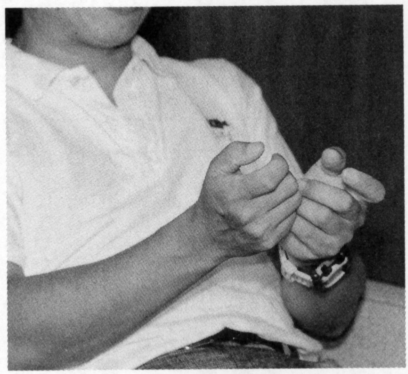
手は人間の最良のインターフェースの一つ。パッドを握る手からヒット作は作られていく。
（右上：『デイトナUSA 2』／左下：『ゼルダの伝説　外伝（仮）』©SEGA 1994,1998　©1999 Nintendo

って、若い開発者に言っても、うまく通じなかったりすることはないですか？　周りでそうしたことを大切に思っている開発者は、20代後半から30代前半くらいになっていて、20代前半で本当にそういったことが重要だと肌で感じている人が何人いるかというと、ちょっと心許ないというか。昔はもっといた気がします。

宮本：うちは、それを言って回るのが僕の仕事だったりするんで（笑）。でも、もしかしたら若い子なんかは、はいって言わないと仕方がないから、返事しているだけかもしれへんけど。影であの人は古い、とか言ってて。

名越：若い連中に思い込みがあるのかな。僕は学生の時にファミコンブームがあって、原体験がテレビゲームじゃなかったですから。それが今は子供の頃からファミコンがあった世代が業界に入ってきて。それでどんな物ができるか、楽しみというか不安というか。

宮本：僕らの頃はゲーム制作もこじんまりとしていて、それこそ何でもやらなあかんかったから。今のゲーム制作は大規模化・細分化してますからね。そうした意識は、薄くなるのかもしれない。



知らない人と思わず握手する そんなゲームが作りたい

宮本：名越さんはどういった形でゲーム開発に携わられるんですか？

名越：今はプロデュースが1本と、プロデュースとディレクターが1本、そしてディレクターが1本の、計3本です。その他に一応部長という肩書きがついてますので、部の予算管理や進行などの業務もやっています。

宮本：その中で実際にはどんな感じで？

名越：もう普通の開発者と同じですよ。テクスチャーを描いたり、時には1ステージの背景を一人で描いたりもします。

宮本：仕様なども自分で書かれるんですか？



メモリの管理とか割り当てとか。

名越：書きますね。もしかしたら特殊な方かもしれない。

宮本：それを最近は書かない人も多いらしいですね。アイディアを出す人のことをゲームデザイナーと呼んでいるようで。本当はアイディアを数値化してゲームまで構築することをゲームデザインというんやし、デザインというのは、本来そういう意味やからね。

名越：そうですね。僕らもよくプログラマーと顔をつきあわせてやってますね。

宮本：うちはチーム全員がハードのことをある程度わかるのが前提になっているんです。開発の最初にメインスタッフを集めてフローチャートを見ながら、ここはこんなにデータ量が多くて大丈夫なの？　ということを、儀式的にでもやってますからね。それに、最初にそうしておかないと、最後になって手を入れるときが大変なんですよ。変な風に手を入れてしまう恐れがあるんで。

名越：ああ、わかります。でも、それは2本以上は大変ですよね。

宮本：うん。本当にやろうとすると3本が限界ですよ。僕もディレクターをやっている時は、非難の集中攻撃を受けますからね（笑）。

携帯電話で面白いことをやりたい。



任天堂のゲームには驚きと喜びが満ちている。そんなゲームの遊び方を説く任天堂は、ゲーム屋というより駄菓子屋の主人のようだ（任天堂スペースワールド'99会場にて）

名越：他に画面上の文字の形や情報の配置は、自分でやっているんです。そこまで重要さがわかってデザインしてくれるなら良いんですが、そう思えない時がある。じゃあ自分でやった方が早いか、ということになる。

宮本：僕も位置とサイズは自分で決めますね。それから後は絵の描ける人にお願いしてる（笑）。何をどう見せるか、また見せないのか、というのはすごく重要ですよ。あの、最近無批判に過去のゲームの画面上の情報を踏襲してるでしょ。スコアとか残機数とか。別に誰が決めたわけでもないんですけどね。

名越：ああ、そうですね。

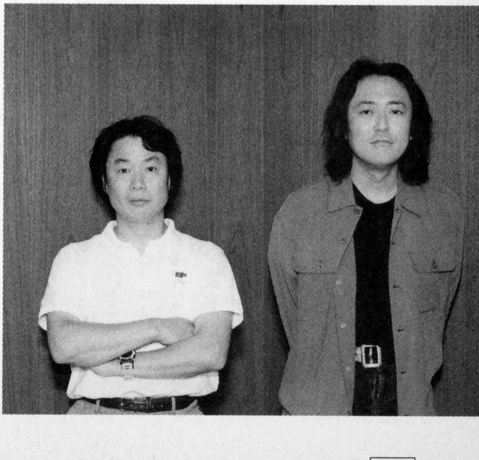
宮本：それがなければゲームにならないと思っている人も多い。

一人で遊ぶ楽しさ みんなで遊ぶ楽しさ

名越：宮本さんはアーケードには行かれたりするんですか？

宮本：ええ、好きで良く行きますよ。一番お金を突っ込んだのは『アウトラン』かなぁ。あの頃は（技術とコストとゲームの関係が）健全でしたね。それがナムコの『ファイナルラップ』あたりから、5〜6人で競争できるようになったじゃないですか。あれはゲームの進化として健全だと思うんですが、何か1人で遊んでも疎外感を感じるんですよ。でも『アウトラン』の頃はスタンドアローンの良さがあったでしょう？　1人で遊べるものって、結構求められている気もするんですよね。

名越：いつ初めていつ終わっても良い。ゲームをユーザーが支配できる良さがありますね。その一方でネットワークなんかも模索されていて。それも最近は業務用だけでなく、業務用と家庭用との連動など、大きな意味でのネットワークも進んでいる。



宮本：ネットワークはどうなんやろう。確かに対戦ゲームなんかは人と遊んだ方がずっと面白いし。一方で対戦の面白さに頼らず、一人で遊べるゲーム作りにも努力していきたいですよね。

名越：アナリストの人など、中にはアーケードの存在意義はもうない、と断定される人もいるんですよね。大型筐体とプライズマシンなどがあって、今後はテーマパーク化していくだろうと。確かに家庭用の性能が上がってきて、ビデオゲームに積極的な存在意義が見

「ゲームは最後の調整で全然変わる。」

つけにくくなっているんですよ。でも格闘ゲームなんかだと、アーケードで対戦して、思わず負けた後向こう側を覗き込んだり、悔しくて筐体を蹴り飛ばすことって、ありますよね。それはそれで一つのコミュニケーションだと思うんですが、もっと思わず知らない人同士が手を取り合って喜ぶような、そんなゲームがあっても良いなと思うんです。

——ゲームショウなどに行って、キッズコーナーに行くと、子供たちが楽しそうにゲーム機を取り囲んで遊んでいる。あの表情を見ると、元気が沸いてきますね。

宮本：でしょう？　僕もそうです。やっぱりN64で4人で遊べる物を作っているのは、それがあるんですね。4人で遊んでいる中で自然と役割ができて、お互いに交流があるでしょ。例えば家で子供がゲームを遊んでいる時、友達同士で4人で遊んでいたら「ゲームも良いけど、外に行って遊ぶのも楽しいよ」とか言うんです。それが1人でずーっとゲームを遊んでいたら「外へ行って遊びなさい！」とか言ってしまうんですね（笑）。

名越：ああ、なるほど。それはとてもわかりやすいですね。

ゲームは最後の調整で変わる そこが面白いし独自性がある

宮本：名越さんは通常のラインの他に、他のチームが作られたゲームを見て、手を加えられることはあるんですか？

名越：多いですよ。業務用だけでなく、家庭用も。サターン時代からすると、けっこうな数になります。ある程度できたものを見てコメントする程度なんですが。

宮本：それって面白くないですか？

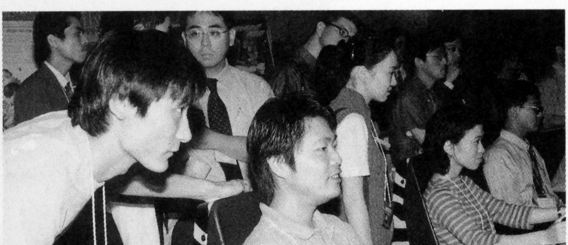
名越：面白いですね。

宮本：そうでしょ。ゲームって最後の調整でずいぶんと変わるじゃないですか。それが他にはない面白さだと思っていて。任天堂のゲームは、僕が全部作っている印象を持たれているけど、そんなことは全然なくて。最近はスーパーバイザーという肩書きの方が多い。その時は操作性までは触らないようにしているんですよ。操作性の部分は、1人が決めないとグチャグチャになるからね。

名越：スーパーバイザーは言い得て妙ですね。ゲームはボタンを押して何か画面が変われば、それがすべてなんですよね。でもそれがわかってなくて、いろんなことが中途半端になっていて、立ち往生しているゲームって、よくみます。

宮本：それを1つずつ理路整然と説明して、こうすればと手を入れていくと、見違えるように良くなる。そんな経験はありませんか？

名越：ありますよ。それで自分が言っていることが相手に理解してもらえて、ゲームが良くなると本当に嬉しい。これは自分のゲームの話ですが、以前『スパイクアウト』という



セガのゲームはユーザーを魅了する技術と遊びの鋭さがある。それは筐体とゲームが一体になって、ユーザーの尻を蹴飛ばす力に満ちている（第37回AMショー会場にて）

格闘ゲームを作ったときに、ボタンを6回連続で押す、リズミカルな気持ちよさを追求しようと思ったんです。それで6回押すバリエーションを山ほど洗い出して、そこから一つ一つ気持ちよい繋がりを拾っていったんですね。途中で若い子から「名越さんの考えていることがわからない」なんて言われながらも執拗に。それでも、最後に本当に気持ちいい組み合わせができた時、やっとわかりました、と言われて凄く嬉しかったことがあります。

宮本：そうでしょう？ でも、若い人たちは他人の仕事をカバーすることは何か抵抗があるみたいですね。

名越：それはありますね。オリジナルにこだわりたいというか。作品主義というか。

宮本：僕自身はそういうのはないんですよ。まだ誰も作っていないようなゲームを作ることが一番正しい、なんて思ったことはないですから。移植も何本か手がけますし、あれは純粋に腕試しやから楽しいし。ゲームに作家性があることは事実なんですが、本当はゲームを作っている人にとって一番嬉しいのは、自分が手がけたゲームが世に出て、ユーザーに喜んで貰うことやと思う。名前が出ることは二の次のはずなんですよね。

名越：そうですね。開発者というより構築者といった方が正しいかもしれない。

家庭用と業務用の区別は本来ない

宮本：先のパッドの話ではないですが、パッド自体が大きくなって、多機能化する方向に未来を感じますか？

名越：……感じますね。なにしろ携帯電話がすごく普及していますし。あのｉモードの液晶の、もう少し大きい物があれば、ゲームなど何か面白いことができそうですよね。それが今やりたいことの一つです。それに、そろそろドリームキャストで、家庭用で何か作りたいという気持ちもあるんです。

宮本：うちの社長に言うたら？（笑）。任天堂も今はモバイルという方向に注目していて、これから力を入れていきますから。

名越：ほんとに、もし何か一緒に仕事をさせていただくことがあれば、凄く嬉しいです。

――最近はカプコンの岡本吉起さんとゲームボーイ版『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』を作られるなど、会社の枠を超えた連携も見られるようになりましたね。

宮本：そうですね。あの『～ふしぎな木の実』の開発に関しては、対会社のつき合いではなくて、あくまで岡本さんという開発者個人との信頼関係があって、始まったんですよ。会社間の信頼っていうと、結局はお金の問題でしかないでしょう？ そうじゃなくて、もっとクリエイティビティな部分で信頼関係を結びたいですね。

名越：ほんとに、もし仮に宮本さんと何かコラボレーションする機会があれば、どんな小さな仕事でも、一度お願いしたいです。

宮本：それでつきあってみたら、嫌になったりして（笑）。

名越：いえいえ（笑）

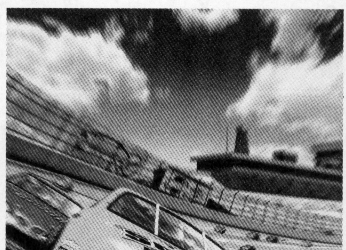
宮本：最近ゲーム作りは楽しいですか？

名越：正直に言って楽しいだけではないですよ。きついことの方が多いですね。

宮本：でも面白いでしょ。

名越：それはありますね。面白いですよ。

宮本：ゲームってほんとに最後の調整でぐっと変わるんですよね。映画だと最後の編集だ



けでがらっと変わることって、ないでしょ。これが小説だったら、なおさらない。

名越：ええ、ゲームだけかもしれませんね。

宮本：良く僕はゲーム制作は彫刻じゃなくて粘土造形だって言うんです。出来上がった造形をぐしゃっと壁にたたきつけて、それで思いもかけない素晴らしい形になることが、もしかしたら、あるかもしれない（笑）。僕はほんと、自分で好きなゲームを作りながら、他のチームが9割くらい作ったゲームを見て、ここをこうしてああしてこうやると、もっとよくなるよ、わかったら頑張ってね、とか言っていきたいんですよね。

――お二方には、ゲームの区分というのはぁるんですか？　ここまではゲームだけど、ここから先はゲームじゃない、というような。

宮本：それは、ないです。良く言っているように、僕はルービックキューブが永遠のライバルやと思っているし、もともと百円玉を入れて遊んでもらうゲームから始めた人間なんですが、その頃からすでにメダルゲームやクレーンゲームはありましたから。

名越：そうですね。お金を入れて何か面白い体験ができれば、それはすべてゲームだと思いますから。それで家庭用とかアーケードとかの区別は、ないですね。

宮本：最近気が付いたんですが、僕のゲームでの演出テンポの基本は吉本新喜劇なんですね。あとは落語とか漫才。こうボケたら、こう突っ込んでほしいとか、それがアクションや演出の間の取り方につながっているようで。

名越：僕は何なんでしょうね。でも昨年結婚して、変わったところはありますよ。

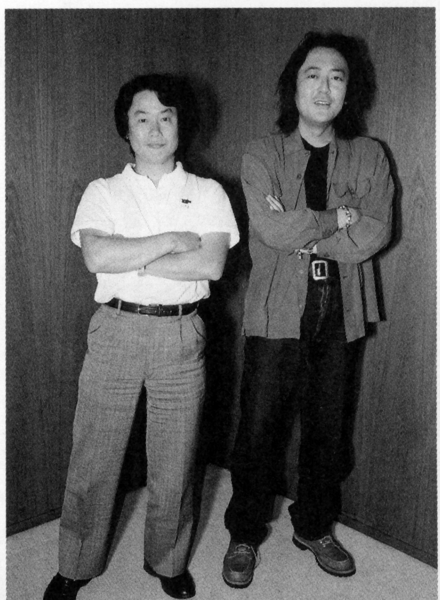
宮本：それは演出面でということ？

名越：いや、時間の使い方に関する意識が変わったというか。さすがに2日も3日も家を空けられないですから。

宮本：うちも開発が佳境になると家庭内崩壊状態だからなぁ（笑）。

（9月22日　任天堂本社にて）





読者プレゼント



宮本・名越両氏の直筆サイン入り色紙を3名様にプレゼントします。官製葉書に両氏へのメッセージを書いて御応募下さい。
宛先：〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1MGビル
㈱マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部
色紙プレゼント係　10月末日編集部必着です。

テレビゲーム前史から流れる遊びの大河

復活のエレメカ

―大型筐体やメダルゲームなど様々なジャンルに進出し、自身もまた革新を続けるエレメカ。今、ヘンテコなエレメカたちが熱い！

言葉は知らなくても、誰もがプレイしたことがある。それがエレメカだ。ゲームセンターの中に置かれている業務用ゲーム機の中で、ビデオゲーム、メダルゲーム以外の物は、ほぼすべてエレメカと呼ばれている。ビデオゲームが映像の面白さを追求するのに対して、入出力の面白さを求める物がエレメカだとも言えるだろう。一般的には脇役的な印象を持たれているが、実は業界の大黒柱の一つでもある。俗にゲームセンターの収入は、ビデオゲーム1/3、プライズマシン1/3、メダルゲーム1/3と言われ、プライズマシンのほとんどとメダルゲームの一部がエレメカだと考えれば、その重要性が浮かび上がる。

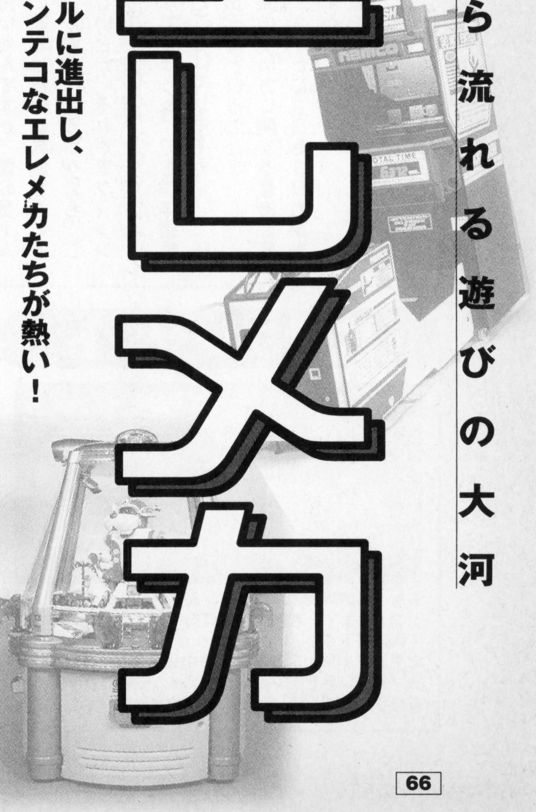
さらに'80年代後半から、ビデオゲームがある意味で頂点を極めてしまい、ともすればゲームセンターの客層がゲーマー世代（10代後半から20代全般の男性）に偏りがちな状況を打ち破ってきたのもエレメカの功績である。『ワニワニパニック』で子供や家族連れを、『UFOキャッチャー』で女性やカップルを、『プリント倶楽部』で女子高生をと、新たな客層を開拓してきた。ビデオゲームが伸び悩んだときに、業界を救ってきたのはエレメカだった。

また、家庭用ゲーム機の進化も、結果としてエレメカの存在を浮き上がらせる要因となった。業務用ゲームの遜色ない移植が可能になった現在、客はゲームセンターに「家庭ではできない楽しみ」を求

エレメカ年表（妙録版）

58年 ミニドライブ（関西精機
62年 レッドガン（関西精機
65年 ジャンケンマシン（ナムコ
66年 ペリスコープ（ナムコ）
68年 インディ500（関西精機）
72年 タイム80（ユニバーサル）
72年 山のぼりゲーム（こまや
73年 フォーミュラX（ナムコ
74年 レーザークレー（任天堂
74年 ワイルドガンマン（任天堂
74年 ハーネスレース（セガ）


サブマリン



めていく。その結果、自分の体を動かして楽しむという、体感ゲームの新しい流れが生まれ、現在の音ゲーブームにまで繋がっている。これらのゲームに共通する「インターフェースの多様化の面白さ」は、エレメカが昔から追求してきたものだ。その一方で本格エレメカも、『ギノウタイ』『テクノドライブ』などビデオゲームとの融合が試みられているし、メダルゲームの中にエレメカ的な要素を取り入れた物も登場してきた。

エレメカは単なる懐古趣味ではなく、新しい方向性の一つとして注目を浴び始めているのだ。

熱狂的なマニアは生み出さないものの「エレメカが好き」という人は多い。バリバリのゲーマーもついでにエレメカを楽しむことがあるだろうし、ビデオゲームが苦手という30代以上や子供もエレメカを目当てにゲームセンターに足を運ぶことがある。いったいエレメカの魅力とはなんだろうか。

ひとつにはゲームとしてシンプルであることが挙げられる。ビデオゲームのように攻略法を研究したり、複雑なレバーコマンドやステージマップを頭に叩き込む必要はない。かといって、ゲームの奥行きがないということではない。バランスをとる、力加減を考えるなど、肉体的、運動神経的な難しさが用意されているのだ。子供のときに自転車に乗る練習をする、片手で長い棒をバランスを取りながら立てるという、実にプリミティブな面白さがフィーチャーされているのである。

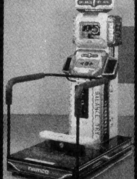
我々は「ゲーム」というとすぐにビデオゲームを連想してしまうが、実はビデオゲームというのはここ20年ほど流行しているゲームの一ジャンルにすぎない。縁日で見かけるきび落としや水飲み鳥、回り灯籠、ポン菓子などはエレメカの祖先とも言えるものだし、パチンコやピンボールなどは叔父と言ってもいい存在だ。つまり、エレメカは「遊びの本道」を歩みつづけているのである。古くて新しい遊び、それが今ゲームセンターに登場しているエレメカだ。

エレメカの分類

ビデオ		いわゆる普通のビデオゲーム。最近は『テクノドライブ』などエレメカとのハイブリッドものや、体感ゲームなどでエレメカ的要素を取り入れるものが増えてきている。
メダル		カジノ系ゲームに代表されるメダルゲーム。プッシャーゲームでは以前からエレメカ的要素が取り入れられていた。また、『ファンタジーゾーン』のようにメダル自体で遊ぶものも登場してきている。
エレメカ	本格エレメカ	仕組みの面白さでストレートに勝負しているもの。『エアホッケー』『ワニワニパニック』など。最近では『ギノウタイ』が秀逸。
	プライズマシン	景品が払い出されるもの。『UFOキャッチャー』が代表作。
	計測マシン	占いや相性診断を行うもの。『X-DAY』『アブノーマルチェック』など。
	カーニバルゲーム	店員がいて、景品を受け渡すタイプ。いわゆる縁日系のゲーム。テーマパークには必ず置かれている。
	乗り物	子供用の乗り物。デパートの屋上に必ず置かれている。体感ゲームの元祖とも言える。
	販売機	商品販売を目的にした自動販売機にゲーム性を取り入れたもの。いわゆるプリクラ系、ポスター自販機など。
その他	ピンボール	エレメカ直系の祖先というわけではないが、エレメカマインドはふんだんに内包している。
	パチンコ・スロット	ゲームとはやや畑が異なるが、エレメカ的要素を取り入れて急激に市場を広げてきた。大人のエレメカと言えなくもない。

75年	もぐら退治（トーゴ）
75年	ガンスモーク（関西精機）
75年	ザ・ダービーV0（シグマ）
75年	EVRレース（任天堂）
76年	F-1（ナムコ）
77年	シュータウェイ（ナムコ）
77年	バトルシャーク（任天堂）
78年	サブマリン（ナムコ）
78年	デッドライン（任天堂）
81年	ノックダウン（ナムコ）
84年	コスモスワット（ナムコ）
86年	スィートランド（ナムコ）
86年	UFOキャッチャー（セガ）
88年	トップシューター（関西精機）
88年	ワールドダービー（セガ）
89年	ワニワニパニック（ナムコ）
91年	ニューUFOキャッチャー（セガ）
91年	ソニックブラストマン（タイトー）
94年	X-DAY（ナムコ）
95年	プリント倶楽部（セガ／アトラス）
96年	ギノウタイ（ナムコ）
96年	ロイヤルアスコットII（セガ）
98年	テクノドライブ（ナムコ）
99年	バランストライ（ナムコ）
99年	ジャンピンググルーブ（ナムコ）


UFOキャッチャー


バランストライ

エレメカの分類法や基礎概念については『エレメカディープ』（http://hoizinger.com/ed/）を参考にさせて頂きました。

アーケードを彩る

注目エレメカ大集合

現在アーケードで遊べる各社の最新かつ注目エレメカを大集合。中にはちょっと「?」なものもあるけど、「仕組みの面白さ＝エレメカ」ということで、幅広く捉えてみた。

クイック&クラッシュ（ナムコ）



©（株）ナムコ

銃の早撃ちを題材にしたガンシューティングゲーム。ストーリーや演出といった要素は一切無く、ただひたすらにターゲットを素早く撃っていき、そのタイムの短さを競うというもの。ゲームではまずリボルバータイプの光線銃を筐体のホルダーにセット。合図と同時に銃を抜いて現れるターゲットの受光部を狙って倒していく。1ゲームで使用できる弾20発で全4ステージクリアを目指す。銃を素早く抜きターゲットを正確に狙う、といったプレイヤーのアクションが肝となるわけだ。各ステージのクリア時には自分のタイムが上位100人中何番目かを教えてくれるのだが、これが意外と熱くなる。やっている行為自体が難しくないため、つい「もう1回やれば」と思ってしまい何回もプレイするはめになる。

そして、同ゲーム最大の特徴となるのが最後の標的。これが、マグカップなのである。4ステージ目のターゲットを倒すと受光部のついたマグカップが登場し、見事当てるとマグカップが派手に砕け散るのだ。もちろん実物が壊れているわけではないのだが、見た目には本物が四散しているようにしか見えず、初めて撃ち壊した時には、撃った私自身が驚いたほど。と同時に本物のマグカップを撃ち壊したかのような爽快感と後ろめたさが入り交じり何とも言えぬ感覚であった。ビデオゲームタイプのガンシューティングでは味わえぬ楽しさであろう。

（横谷明）

フラッシュビーツ（セガ）


©SEGA1999

エアホッケーと音ゲーの融合ともいうべき新感覚のエレメカ。5本のネオン管を行き来する赤い光を、音楽に合わせて打ち返し、相手が打ち返せなければポイントゲットとなる。赤い光を手前まで引きつけて打ち返した方が速い球が打ち返せることと、ラリーを続けることで得点が倍増していくため、自然と力が入っていく点がミソ。病院のエアチューブを連想させるネオン管の淡い光や、レトロ感覚をイメージした筐体デザインが非常にクールで、エアホッケーを作り続けるセガらしさを感じるエレメカである。

（編集部）

サイレントスコープ（コナミ）



デジタルスコープによって狙撃手気分が味わえるスナイパーガンシューティングゲーム。同作をエレメカとするのは少し乱暴な気もするが、メインモニターとデジタルスコープという2つのモニターを使用するというギミックはエレメカに通ずる所があるということでご登場願った。

このゲームは狙撃手として遠距離から敵（テロリスト）を狙い撃つのが目的。２つあるモニターは連動しており、正面にあるメインモニターにはビルの屋上や街並みなどの風景が、デジタルスコープには風景内を望遠した映像が表示される。メインモニターで敵の大まかな位置を確認、ライフルの照準をその付近に合わせてデジタルスコープを覗くと敵が大きく映し出されるので狙いをつけてシュート！　というわけだ。この繰り返しでゲームを進めていく。

また、基本的にはデジタルスコープで敵を狙うわけだが、まれに敵との距離が近かったりターゲットが大きい場合にはメインモニターで照準を合わせた方が早いといった事態もおこる。２つのモニターを瞬時に確認したり上手く使い分ける部分にプレイヤーの工夫が必要で、これまでのビデオガンシューティングとは一線を違える仕掛けである。メインモニターで確認、デジタルスコープで狙うという部分だけみれば、縁日の射的で落とす景品を決めてから狙って撃ち落とす、という感覚に似ているかもしれない。（横谷明）

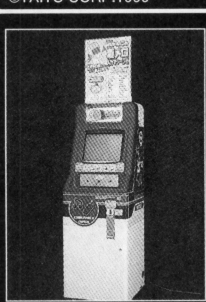
パワーショベルに乗ろう!!（タイトー）



『電車でGO!!』で一世を風靡したタイトー職ゲーＳＬＧの新機軸。プレイヤーはパワーショベルを操って、建築現場で砂利を差し替えたり、廃屋を取り壊したり、はたまた金魚すくいやカレーの盛りつけをするなど、様々な仕事（？）をこなしていく。建築機器でおなじみのコマツと提携しただけのことはあり、実機と同じく2レバー・2ペダル方式を採用し、マシンの動きにあわせてレバーとシートが激しく揺れるなど、筐体が非常に良い出来。登場する機体もPC30MR、PC100、PC1100と大中小あわせて3種類。インターネットを用いた全国ランキングも行われる予定だ。

（編集部）

着メロコレクション（カプコン）



携帯電話の着信音をカスタマイズする機能を考案した人は天才だと思う。元々他人の携帯と間違えないために、オリジナルの着信音を設定できる機能が、一般化する過程で持ち主の個性すら示す物へと変貌した。『着メロコレクション』は、そんな世情を反映して、携帯電話やＰＨＳを接続して、好みの着信メロディーを簡単に入力することができるＡＭ自販機である。曲目も最新ポップスから童謡、クラシックまで幅広く、月１回の新譜追加や携帯の新機種にも随時対応予定とのこと。新宿の家電量販店など携帯電話を販売している店舗の店頭に置かれるなど、新しいロケーション展開を行っている点が興味深く、今後に期待できるエレメカだ。

（編集部）

エレメカの業師たち 1

NAMCO

常にトップを走るエレメカの第一人者

ビデオゲームでもエレメカでもなく「遊び」にこだわりたい

実は「エレメカ」とはナムコの造語なのだが、業界では一般名詞と化している。そのくらいナムコのエレメカは先進的で、常に業界をリードしてきた。その根底にある物は何なのだろうか。



本当にカップが壊れる？『クイック&クラッシュ』の種

ナムコはビデオゲームが全盛になった後も、本格エレメカを制作し、『ワニワニパニック』『テクノドライブ』『ギノウタイ』『X―DAY』などのヒット作を発表しつづけている。ともすればビデオゲームばかりに目が行ってしまうが、ナムコは常に新しい感覚のエレメカを作りつづけるエレメカメーカーでもある。もともとの出自が遊園地の木馬を作っていた中村製作所であるということや、社長の中村雅哉氏の実家が祖父の代からの鉄砲鍛冶で、本人も大の鉄砲好きということもあって、「エレメカ的感覚」を存分にもっているゲームメーカーである。そのエレメカの感覚はどこからくるのか。また、どのようにエレメカは作られていくのか。ナムコの横浜未来研究所を訪れて、数々のエレメカを制作しているEMG開発部の佐藤嘉範課長と、藪下達久係長のお二人に聞いた。


ナムコEMG開発部課長　佐藤嘉範氏。

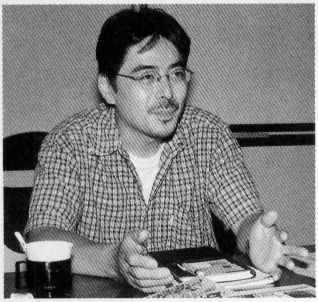
ナムコは数々のガンシューティングゲームの秀作を生み出しているが、今年7月に『クイック&クラッシュ』というエレメカ・シューティングゲームを発表した。すでにゲームセンターなどに置かれているので、プレイした人も多いことだろう（68項参照）。

この『クイック&クラッシュ』の面白みは、なんといっても「擬似破壊システム」だ。基本は早撃ちガンシューティングだが、最初はごく普通の的が現れる。この的を早撃ちしてステージをクリアしていくと、最後にコーヒーカップの的が現れ、これも撃ち抜くと驚くことに本当に粉々に砕けるのである（正確に言うと、砕けるように見える）。どうみてもCGのようには見えない。リアルすぎる。そこで、プレイヤーの中には、中に本当のカップが仕込まれていて、ときどき補充しているのではないかと思いこんでいる人も多いという。もちろんこれには仕掛けがあるのだが、これをCGでやってしまったら、『クイック&クラッシュ』はほとんど魅力のないゲームになってしまうだろう。

ナムコはどうしてエレメカの面白さにこだわるのだろうか。「作っている方としては、エレメカだとかCGだとかにこだわっているわけではないんですね。昔は機械でしか表現する方法がなかった。

しかし今ではCGでいろいろなものが表現できるようになってきた。それだけのことで、根幹は遊びやすさとか、面白さとかであって、演出を突きつめていった結果、実体物を使うか、CGを使うかという割とシンプルな考え方をしているつもりなんです」（佐藤氏）。

もちろん『クイック&クラッシュ』は実体物を使った方がはるかに面白い。「実体物の方がやはりリアルだったりライブ感もありますよね。ビデオゲームはどちらかというと箱庭的で、プレイヤーがゲームの中の世界に対して距離を置いてしまうところがある。感覚を使って遊ぶゲームでは、やはりエレメカの方が直接五感に訴えていけると思うんですね」（藪下氏）。



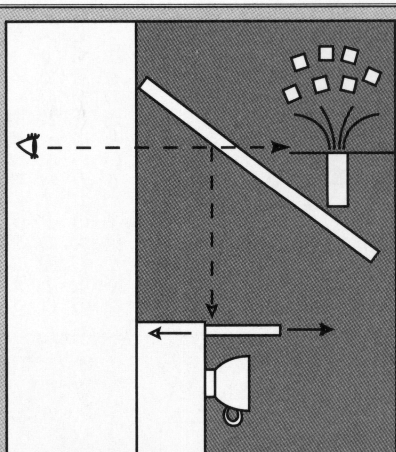
ナムコEMG開発部係長　藪下達久氏。

つまり「エレメカにこだわり続けている」わけでは決してない。むしろ、エレメカとビデオゲームの双方を客観的に見つめているという感じだ。あえて言えば「遊びの面白さ」にこだわり続けているということになるのだろう。

CGよりも実体物の方が五感に訴える力は大きい。しかし、ただ実体物を使えばいいというものではない。そこにはプレイヤーをびっくりさせるような「仕掛け」が必要になってくる。『クイック&クラッシュ』で言えば、カップの破壊をどうやって見せるかがポイントになる。もちろん、実際にカップを壊すことはできないので、あたかも爆発しているかのように見せているわけだ。この仕掛けのポイントがハーフミラーと呼ばれる技術。これでカップと爆発用の仕掛けを合成し、カップの破壊を演出しているのだ。

「ハーフミラーを使った仕掛けは昔からあるんですよ。実はウチには『エレメカの巨匠』と呼ばれる人がいましてね（笑）。ナムコのエレメカの代表作である『サブマリン』も、『クイック&クラッシュ』の仕掛けを考案されたのもその人なんです」（藪下氏）。

『クイック&クラッシュ』ハーフミラー技術を用いたカップ破裂の仕組み



ターゲットのカップは、プレイヤーの目線と同じ高さに置かれているわけではなく、筐体の下の方に寝かせて置かれており、これがハーフミラーに反射して、あたかも目の高さにあるように見える。ハーフミラーの奥、目線の高さには爆発を演出するために破片を吹き飛ばす機構が用意されている。カップに光線が当たると、カップ本体の上に板がかぶさってマスクされるのと同時に、破片が吹き飛ばされて爆発を演出する。これにより目の錯覚であたかもカップが破裂したように見える仕組みだ。

やはりこういう人がいたかという感じである。この「巨匠」はナムコの社員の中でも古参の一人で、昔からエレメカを作りつづけているという。エレメカは決してビデオゲームの対抗馬として生まれたわけではなく、むしろ歴史はビデオゲームよりもはるかに古い。これも僕たちがエレメカに惹かれてしまう理由のひとつだろう。最新のエレメカで遊びながらも、どこか懐かしさを感じてしまうのである。

エレメカマシンはどんな発想で作られていくのだろうか。ビデオゲームの場合、いつの間にか開発が大型化して、一作ごとにたいへんな労力がかかるようになった。

大作RPGなど、キャラクター設定、世界設定、シナリオができあがってしまえば、仕事の半分は終わったといってもいいぐらいだ。それだけに一度開発が始まったら、途中で中止することはほとんど不可能で、とにかく発売まで走ってしまうしか道はない。冒険がしづらい世界になっているし、ゲームの質以上にマーケティング手法、プロモーション手法が重要になっている。

もちろん、クリエーターの中にはこうした『商法』を快く思っていない人たちも多く、アイディア一発でゲームの面白さをフィーチャーしたゲーム作りに専念している人もいる。パズルゲームや初期の音ゲーなどは、この部類に分類できるだろう。しかし、全体的にはハリウッド方式になっているわけで、レベルの高いゲームを量産することはできるが、突拍子もない誰もがびっくりするようなユニークなゲームは生まれづらい状況になっていることは否定できない。

一方、エレメカはまさにアイディア勝負の世界だ。

「エレメカは企画書の段階では面白さが見えづらいんですよね」（佐藤氏）。例えばシーソー型のボードに乗ってバランスを取る『バランストライ』などの場合は「企画書を見せても周りがピンとこないときは、とりあえず作ってみる。スケボーの車輪を取り払って丸太の上に載せて、その上に乗ってみる（笑）。実際にやってみると、けっこう面白いじゃないかという話になってくる」（藪下氏）。

このような企画書に頼らない開発姿勢がエレメカの面白さの秘密のひとつだろう。面白さの核になる部分をまず始めに開発者全員が確認する。そこから出発して、ゲームとしてしあげていくわけだ。ここが遊ぶ側にとっても「わかりやすい、面白い、誰にでも楽しめる」という点につながっていくのだろう。ナムコのエレメカはどれを見ても、「ああ、ここが面白くて開発したんだろうなあ」とすぐわかるような核の部分を大切にしたマシンにしあがっているのではないだろうか。

もちろん、アイディアは面白いけれど、ゲームとして成立しなかったものも当然生まれてくる。ナムコ未来研究所の倉庫にはそのようなプロトタイプがひしめいているという。「どんなものがあるのかは、これから再利用することもあるのでちょっと言えません（笑）」（藪下氏）。無理に尋ねてみると、ひとつだけ教えてもらえた。それは『ミニドライブ』（ハンドルでおもちゃの自動車を操作して、ベルトコンベア式の道を走らせるというゲーム。関西精機が開発したエレメカで、昔、デパートの屋上には必ず置かれていた）の大型版のようなものだという。子供が乗りこむことができて、実際に走るというゲームだったそうだ。「作ってみたら、あまりに場所を取りすぎてものにならなかった（笑）」（藪下氏）ということで販売にはいたらなかったが、もし今あったら、話題を呼ぶことは間違いないだろう。

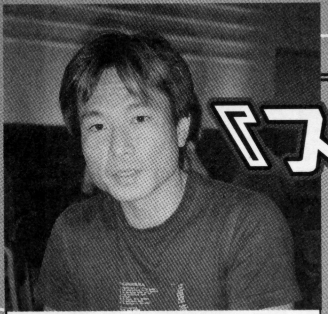
子供が自分のおもちゃ箱からおもちゃを取り出して、組み合わせて遊ぶ。そんな子供心を持ちつづけている。それがナムコのエレメカの特徴のようだ。

ホームページ紹介 エレメカディープ

'96年に登場しエレメカの流れを大きく変えた『ギノウタイ』と、続く『テクノドライブ』開発スタッフによるエレメカ関連のサイト。ナムコの現役エレメカ開発スタッフの手で、趣味で作られているホームページだけあって各部のこだわりは随一。エレメカの定義や分類、過去の名作エレメカを紹介するコーナーなどもあり、資料的価値も高い。残念ながら現在休止中とのことだが、反応が良ければ再会予定もあるとのこと。エレメカ好きには必見のサイトだ。



エレメカ関連のリンクも充実している。
http://hoizinger.com/ed/



TBSスポーツ局
『筋肉番付』筋肉バトル!! スポーツマンNO.1決定戦
プロデューサー　樋口　潮

TBS『筋肉番付』PRESENTS

『ストラックアウト』考案者の挑戦

今年の夏、満を持してゲーセンに登場した『ストラックアウト』型マシン。ある意味で最も注目されたエレメカである。番組内の考案者であるTBS樋口氏に、企画の原点を聞いた。

6～7年前、よく「針の穴に糸を通すようなコントロール」と言うけど、プロ野球のピッチャーって、そんなに凄いのかなと疑問がわいた。それで当時現役だった巨人の宮本投手に、東京ドームの投球練習場で試してもらったんです。的もまだ1辺15cmくらいの小さい物。実際に投げてもらって、確かにコントロールは凄かったんです。でも「針の穴」ほどではなかった（笑）。それが「ストラックアウト」のひな型でした。

その後、番組が95年の秋から始まって、翌年に何か番組内で新しい競技をと考えていたときに、その時のことを思い出したんです。

『筋肉番付』では、プロもアマチュアも、それこそ芸能人も政治家も、ハンディなしで競える競技がモットーです。球速ならともかくコントロールなら、素人でもまぐれでプロに勝てるかも、と思えるじゃないですか。それでサイズを色々と変えて、何回も試して実現させたんです。番組には'96年の3月から登場しました。

その後の展開なんですが、もともと僕は「筋肉番付」をテレビ番組の枠に留めるつもりはなくて。企画を立てたとき、番組内で認知させたら、次はイベントやゲームなど、さまざまな展開ができると思ったんです。それで番組が波に乗ると、次に自分で企画書を書いて、コナミさんに持ち込んだ。まずアーケードゲームと携帯ミニゲームを作って、年末にはGB版とPS版を発売します。コナミさんはアクションやスポーツ物に定評があり、ゲーム的な攻略ではなく、実際の競技のコツが必要なほどリアルにできた。今年は僕の中でも『筋肉番付オブ・ゲームイヤー』的な年と捉えているんです。でも、すでに真似されまくってますけどね。

視聴者は筋肉番付にドラマ性を求めています。競技に対する人生観など、競技者の表情を見てね。でなければ番組が3年以上も続かないですよ。これまでも、こうした芸能人、視聴者参加のゲーム番組はありましたが、『筋肉番付』はスポーツのスーパープレイ的な要素が特徴です。それが今度は視聴者が主役になって挑戦できるわけですから。僕も時々ゲームセンターなどに行くと、熱くなって遊びますよ。

ゲームショーなどに行くと、大企業でさえ、平気で他のゲームを真似るのに驚かされます。でも、これはテレビでも同じ。芸能人を使ったり、既存ゲームをスタジオに持ち込むだけで、オリジナルで面白いものがない。これは日本の法律が権利面に甘いから。アメリカではまったく違いますよ。でも、『筋肉番付』は最初にアイディアありきだった。それが大きな違いなんです。

テレビとゲームの違いですか……ゲームの方が目的意識が高いですね。テレビ番組は無料という意識がありますが、ゲームは買わないとできないから、責任感を持って遊びますよね。PS2も凄いなぁ。ゲームであれだけのCGを出されると、TV屋としては困ります。でも、凄いCGの行き着く先は実写ですから、それでどれだけ人を騙せるかです。

万人にわかりやすいことって、感動とか、落胆とか、本能に近いこと。それで最後にはシンプルなものが勝つ。テレビは特に感覚的に見られていますから。RPGなどは逆で、どんどん複雑になっていって、そこで自分がどれだけ楽しめるか。そんな二極化を感じますね。（談）

GB版『筋肉番付GB～挑戦者はキミだ！～』は11月25日、PS版『筋肉番付Vol.1～俺が最強の男だ！～』は12月16日、共にコナミから発売予定。制作はKCE札幌、企画・監修は樋口潮氏だ。

『UFOキャッチャー』を生み出した老舗の実力

メダルに見せる老舗の底力

『ヤッターマン』でメダルゲームの新しい流れを見せたセガ。その一味違った開発マインドとは何か?

メダルを様々な物に見立てる新タイプのメダルゲーム

セガはナムコとともにエレメカを作り続けるもうひとつの雄である。しかし、大ヒット作である『UFOキャッチャー』や『プリント倶楽部』などを見ればわかるように、メカニカルな面白さを直接みせるのが一般的なエレメカなら、セガのエレメカは「ゲーム全体の面白さ」に比重がかかっているような印象を受ける。ちなみにセガでは「エレメカ」ではなく「メカトロ」と呼んでいる。Mechatronics（機械電子工学）の略であろう。また、メダルゲームもメカトロに分類しているようだ。

そのセガが最近ちょっとユニークなエレメカメダルゲームを発表している。『ヤッターマン』『ファンタジーゾーン』と『ベースボールスタジアム』である。このメダルゲームの最大の特徴は、メダル自体をギミックとして使ってしまうことだ。『ヤッターマン』『ファンタジーゾーン』の場合、メダルを発射してターゲットを狙う、『ベースボールスタジアム』の場合メダルをバットで弾いてヒットやホームランを狙うというように、メダルが従来のボール代わりに使われている。この新しいエレメカメダルゲームを開発した、セガ・メカトロ研究開発部の渡部康氏（マネージャー）、内田勉氏（『ヤッターマン』開発）東大寺充氏（『ファンタジーゾーン』開発）、の三人に話を聞いた。

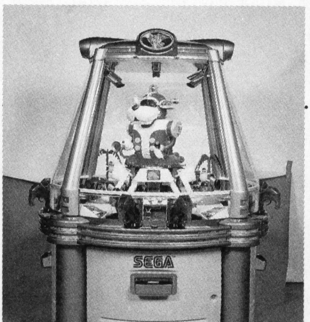


左から渡部康氏、東大寺充氏、内田勉氏。

「もともとメダルを使って遊ぶゲームとしてプッシャーがありましたよね。メダルを上から落として、積まれたメダルを押し出すというゲームです。このプッシャーの新しいバリエーションを作り出そうということで、何年もずっと考えつづけていたんです」（内田氏）。そんなときにおもちゃショーでメダルを弾き出す玩具を見かけたという。弾き出されたメダルがベーゴマのように高速で回転する。その動きがたまらなく面白かった。「これだ！と思いましたね（笑）。だから最初はとにかくメダルの動きが面白い。そこからスタートしたんです」（内田氏）

出発点は正統的なエレメカの発想だ。「動きが面白い」。これがエレメカの原点でもある。しかし、ここからセガのエレメカ（メカトロ）作りは一味違っている。

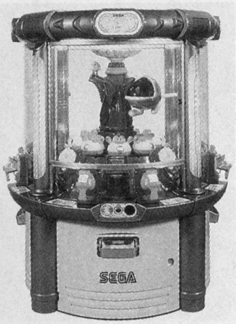
「ゲーム性というものをつきつめていくと、どうしてもマニア向けのものになりがちです。ごく普通の人にまで訴求させるにはどうしたらいいか」（渡部氏）を考え、プレイヤーがどのような遊び方をするのかまで含めたゲーム作りをし



ヤッターマン
往年の名作アニメがプッシャー機に。プレイヤーは三悪となってドクロストーンを集める。

ていく。たとえば『ファンタジーゾーン』や『ヤッターマン』の場合、遊んで楽しいのは若いカップルである。二人で同じ目的を達成するために協力するのは恋愛の初期段階ではなにより楽しいことだし、隣り合ってシューターを握ると自然と肩と肩が触れ合ってしまう。しかもペアシートに座ってである。「それははっきりいって狙いましたね。さらに密着してもらうために、内側を狙わせる工夫もしていますよ（笑）」（内田氏）

　さらに『ヤッターマン』ではキャラクターをアイキャッチに使っている。「メダルゲームは一般的にビデオゲームよりお客さんの年齢層が高めです。つまり20年後半〜30代前半のお客さんにピンとくるキャラクターをということでヤッターマンに決まったんです。するとどうしても出動シーンを見せたい。それで液晶画面もつけることにしました」（内田氏）



ファンタジーゾーン
セガ名作STGをモチーフにしたメダルゲーム機。8人で協力するボス戦なども魅力。©SEGA1986,1999

　『ファンタジーゾーン』では、セガのキャラクターが採用されているが、当初は某有名キャラクターの採用も考えていたという。「当初は誰でも知っている有名キャラクターを使う予定になっていましたが、これが版権の問題でうまくいかなかった。オパオパを使うことに決まってからは、ゲームの内容もキャラクターに合わせて変わっていきました」（東大寺氏）。この辺にセガのエレメカゲーム作りの秘密が潜んでいるのではないだろうか。単にキャッチーなキャラクターを使うのではなく、キャラクターに合わせてゲーム内容も作り込む。もともと『ファンタジーゾーン』は、'86年に発売された、セガの横スクロールSTGだ。そのためメダルゲームでも、プレイヤーの目の前にゲーム画面を表示する液晶がセットされており、メダルをリングに撃ち込むと液晶内の自機が敵キャラを攻撃する。その後自キャラがメダルアイテムを取ると、実際にプレイヤーにメダルがペイバックされる仕組みだ。つまりメダルゲームとビデオゲームがうまく融合されているのである。また、この液晶との融合で、ペイバック率をならすことができ、上手い人と下手な人の差を縮める役割も果たしているという。

　『UFOキャッチャー』にしても、単にクレーンゲームのリバイバルでなく、景品を陳列する位置を低くして景品を見やすくしたことがヒットの要因と分析する人も多い。セガのエレメカが一味違うのは、こうした点にポイントがありそうだ。「セガらしさというのはどういうところですか？」という質問に、渡部氏は「我々はゲームをよく知っている。それは自信を持って言えます」と答えた。人によっては反発を覚える発言かもしれないが、確かに作品を見ている限り、うなずかざるをえない「うまさ」があるように思う。それがセガの強さなのだろう。

エレメカ的思考が社会にまで広がる時代

　エレメカ、メカトロという言葉自体は、ビデオゲームの登場以後、両者を区別するために生まれてきた言葉である。しかし、エレメカの歴史はもちろんそれ以前から連綿と続いている。日本には伝統玩具としてさまざまな「からくり」が存在していて、この流れが今にもつながっているのではないだろうか。そこからエレメカゲームや各種の玩具やパチンコとさまざまな方向に広がっていった。

　しかも消費者のエレメカ指向、とでもいうものは年々強くなっていっている。AIBOやファービーはビデオゲームで作ろうとすれば、実にたやすいことだし、それに類したものは過去にいくらでもあった。そのようなゲームは佳作で終わったが、実体物になったとたんに大ヒットする。伝統に根ざしたエレメカマインドが、電子という新たな技術を得て大きく変わろうとしている。今はまさにその瞬間なのではないだろうか。

牧野武文（まきの・たけふみ）：パソコン、デジタルグッズなどに興味をもつフリーライター。エレメカの先駆者任天堂の横井軍平氏のインタビューを『横井軍平ゲーム館』（アスペクト刊）にまとめた。

Dr.STRANGELOVE or : How I Learned To Stop Worrying And Love The TV GAME.

ゲーム批評執筆陣が語る

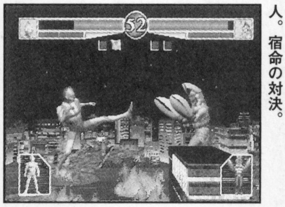


俺が愛して燃えた心のゲームII（ツヴァイ）

前回お届けしたゲーム批評執筆陣による「俺が愛して燃えた心のゲーム」。好評につき第二弾をお送りしよう。あなたのハートには何が残りましたか？

ウルトラマン 光の巨人伝説

メーカー：バンダイ／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'96年12月20日

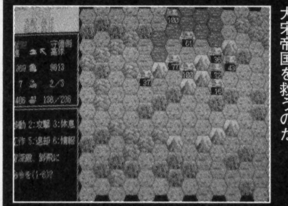


ウルトラマンVS.バルタン星人。宿命の対決。

いわゆる「版権物」だが、原作に魂を売り渡し、格闘ゲームとしての出来を犠牲にしている、なんとも困った佳作。ジャマで仕方のない基地や林立するミサイル、もったりとした動き、出にくい必殺技など、ゲームとしては明らかにマイナスなのだが、これら抜きでは「特撮の空気」が表現しきれない。怪獣の攻撃はやたらと猪突猛進で、ビームを撃つ暇も与えない。キック・パンチで痛めつけて、トドメにワイドショットというのは、やはり正しい「特撮の文法」だから、これで良いのだ（バカボンのパパ風に）。面クリア時に、街の「破壊率」が出るあたり、特撮ファンの「街を守りたい。けど、壊したい」アンビヴァレンツをすくい上げてるのもナイス。（多根清史）

水滸伝 天命の誓い

メーカー：コーエー／機種：PC－9801／価格：¥9,600／発売年度：'89年



義侠心溢れる豪傑になって、大宋帝国を救うのだ。

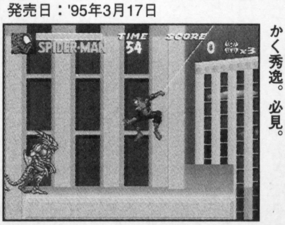
光栄十周年記念作として発売された歴史SLG。その名に相応しく、まさに文句なしの超一級品だ。

つねに何かすべきことがあり、中だるみのない展開。肉体的能力と精神的カリスマ性をともに数値化したことで多角的になった人材活用、多彩な要素を持った戦術、「国を滅ぼす奸賊を斬る」という勝利条件、歴史上の滅亡年までに祖国を救うという時間制限……。独自のシステムがスリリングで歯ごたえ十分のゲームを作り出している。光栄の昔日の栄華を偲ばせる傑作といえるだろう。

さらに私にとっては、十年前に初めてゲームライターに応募したとき、採用課題で紹介文を書いた作品でもあり、いろいろな意味で格別に思い出深い一本なのだ。（水野隆志）

スパイダーマン リーサルフォーズ

メーカー：エポック社／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'95年3月17日

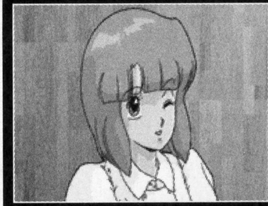


スパイダーマンの動きはとにかく秀逸。必見。

キャラゲー大好きな私が唯一泣きをみなかったゲーム（笑）。スパイダーマンのなめらかで多彩なアクションっぷりが某格闘ゲームも足元に及ばない程出来が良いです。基本は横スクロールのアクションゲームですが、そこはそれ「スパイダーマン」の設定を上手に生かし壁や天井にへばりつき、クモ糸にぶら下がり画面内を縦横無尽に飛び回る！　ボスを倒した後のパスワードが、敵の本名（リザードだと変身前のコナーズ博士『KONARZ』）だったり、勝利デモではジェイムスン編集長が「いまいましいヤツめ！」なんて怒っていたりと制作者の愛情がヒシヒシと伝わってきます。やはり作っている人も作品を愛していなきゃイカンですな。キャラもんは。（山下清隆）

スーパーリアル麻雀PⅢ

メーカー：セタ／機種：アーケード／
発売年度：'88年



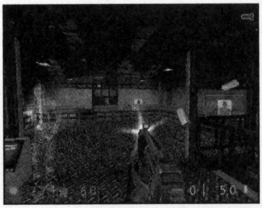
この娘たちにどれだけのお金が貢がれたことか……。

私が思春期パワー爆発な頃、友人と猛烈にハマったゲーム、それが『スーパーリアル麻雀PⅢ』です。
いや何がいいって、あのドキドキ感ですよ。なんとか上がろうと、クイタンばっか狙いまくって、テンパイしたらドキドキ。そして、当たり牌をツモって、いざショータイムに突入したら、目線のやり場に困りながらドキドキ。これほどまでに少年の心をドキドキさせるゲームには、なかなか巡り会えません。
20歳をこえた今となっては、当時のあのスリルは体感できませんが、それでも、あのドキドキ感を思い出しながら『鉄拳TT』と合わせてシリーズの最新作をプレイしてます。

（角田秀明）

ハーフライフ

メーカー：ソースネクスト（米シエラ）／
機種：Win95/98／価格：オープン価格／
発売日：'98年12月



グラフィックや演出など、細部まで作り込まれている。

DOOM系ゲームの中でも、ストーリー性をゲーム性の中でうまく融合させた、昨年発売の傑作ゲームです。
アメリカ軍の秘密研究所の科学者である主人公は、実験中の事故によって大混乱の中にある研究所の中をさまよいながら脱出ルートを探す。要するに、銃を持って駆け回るのですが、事故が原因で、異次元からゾンビより気色悪い異生物は襲ってくるわ、米軍の特殊部隊員は、研究所の関係者の全員殺害を目指してくるわと、目の前に阿鼻叫喚が広がります。「パニック状況」の演出が、スムーズなゲーム進行を崩さずに、丁寧に描かれていて、ハードアクション映画の中にトリップしているようなCoolさが目白押しです。ネット対戦も最高の出来で、今でもたっぷり遊べます。

（鈴木新）

ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙

メーカー：データイースト／
機種：スーパーファミコン／価格：¥8,800／
発売日：'92年4月24日



不老不死の主人公が、私は私と旅に出ます。

他にはないシステムを採用してたり、丁寧に作られた職人芸のようなゲームってのは、いつまでも覚えている。私の場合、『ヘラクレスの栄光Ⅲ』は、まさに後者の、職人芸のようなRPGだ。ギリシャ神話のエピソードを随所に盛り込んだ、驚きと悲しみに満ちた自分探しの物語。イベントでホントに贖罪を体験、実感させるイベントは、今でも心に残っている。とにかくプレイヤーを楽しませる匠の技を感じる、RPG、永遠のマストアイテムなのは間違いない。というわけで本作の制作に関わられた野島一成さん（『FFⅧ』シナリオディレクター）、また、こんなRPGを遊ばせてほしい。

（星野一幸）

MARICA～真実の世界～

メーカー：ビクターソフト、ビクターインタラクティブソフトウェア／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年6月20日



日本転覆計画（！）を阻止すべく戦う少女、まりか。

RPGといえば、愛と正義と感動がお約束。しかしそんな夏休みの課題図書のような綺麗事を軽く捨て去ったのが、『MARICA～真実の世界～』だ。日本征服を企む秘密結社と闘う三人の超能力少女。アニメ臭い設定と外見を乗り越えると、中は血と死の嵐。交番を襲撃して警官を喰ってしまう獣人、殺した少女の肉体を自分の肉体のパーツにする変態オヤジ、改造されて若い女のホルモンを求めて夜な夜な殺しを続ける男。家族や親友を虐殺した彼らに、絶叫して襲いかかる主人公達。画面から漂う虚無感と孤独感の愛おしい事よ。表現規制だらけのコンシューマで、石川賢真っ青のハードな展開を実現し、今なお自分の心を惹きつけてやまない作品だ。

（天野譲二）

テレビゲームは、飽きられはじめてはいないか?

進化と革新に揺れた夏商戦。来世紀に向けて業界は新しい遊びの芽を生み育てなければならない。

『DDR』『どこでもいっしょ』『シーマン』。この夏商戦で注目すべきタイトルというと、まずこの3本があがる。どれも新しいインターフェースを用いて、今までとは違ったゲームとユーザーの関係性を提案している点が特徴だ。また、どれもコアユーザーだけでなく、一般層を取り込んだゲームである。この「新しさ」に一般ユーザーが惹かれた、と分析はできないだろうか。

良く言われるように、この1年は次世代ハードへの転換期にあり、業界は大きな踊り場の渦中にある。業務用の1レバー+ボタンという操作体系がパッドに置き換わり、家庭に持ち込まれて15年余。この間、モニターの前でパッドを握り、ゲームを遊ぶという図式は、基本的に変わることはなかった。しかし、ようやく変化の時期を迎えてきたようだ。

端的に言って、1モニター+1パッドというハード構造や、1ハード&1ソフトという閉じたゲーム性は、飽きられはじめてはいないか。こと業務用に目を向けると、今年のAMショーでは、ジョイスティックとトラックボールを用いた『アウトトリガー』、実際にボール型のスイッチを蹴ってシュートする『ワールドキックス』など、新しい操作系のゲームが目を引いた。一方でビデオゲームの落ち込みも目立ったが、これも家庭用ハードの性能向上という理由だけでなく、1レバー+ボタンという操作系のゲームが、進化の袋小路に陥っているという見方はできないだろうか。翻って家庭用ハードも安穏とはしていられないはずだ。

他にもAIBOやファービー、ポケットボードやiモードのブームなど、社会全体で人とコンピュータの新しいつきあい方や、それで生まれる新しいエンターテイメントが求められているようだ。

そして次世代ゲーム機の開発こそ、このゲームとユーザーの関係を問い直す機会でなければならない。ハードの枠を超えた連動企画や、ネットワークによる新しい遊びの創造も、その試みの一つと位置づけるべきだろう。かつてゲームボーイがゲームを戸外に持ち出したように、今度はゲームがハードの枠を飛び出して、新しい楽しさを提案する時期に来ている。答えはポケモンやPCのネットゲームだけではない。

また、娯楽の異種配合モデルとしてよく例に出される「ゲームと映画の融合」も、音ゲーのヒットで姿が見えてきた。単に絵が綺麗なゲームに留まらず、「映画のように」普遍的で、観る人の本能に訴えかける、シンプルだが力強い娯楽を取り込んで、ゲームと融合することが求められていると言えそうだ。その手段として美麗なCGが用いられるのなら、第2、第3の「音ゲー」並の震源地として期待できるだろう。ハードの進化はそのためにこそあるべきだ。

振り返って今年の夏は「成熟と革新に揺れるゲーム業界」であった。従来の文法で作られたゲームが職人的な作り込みで評価を受ける一方、ラジカルなデジタル観に基づいた奇天烈なゲームが生み出された。ビデオゲームから生まれた家庭用ゲームが、業務用とPCを巻き込み、来世紀に向けてデジタル・エンターテイメントという次のステップを迎える過渡期。それはハード戦争の論理ではなく、新たな遊びの可能性に対する共闘でなければならない。 (編集部)

TAMAOKI BENKYO

氏の描く人物画には、どれも可愛さの裏に儚い色気を感じさせる。繊細かつ流麗なタッチでファンを魅了する玉置勉強氏に聞く。

Q1. 今回、表紙用に制作していただいたイラストのコンセプトをお教え下さい(私どもが女の子！　とお願いしたのですが〔笑〕)

A1. ロケーションは片田舎の私鉄の駅って感じで。ベンチに座って、ゲームしながら電車を待つ女の子です。

Q2. 今回の特集は「面白いゲーム、知らない？」ですが、玉置さんは、これまで遊ばれたゲームで心に残る一本があれば教えて下さい。また、その理由はなんですか？

A2. 『ゼルダの伝説』ですかね。小学生の時、デモ画面に感動して、親にディスクシステム買ってくれとせがんだ記憶が。

Q3. 玉置さんがイラストを描かれるときに、気を付けられている点や大切だと考えられていることがあればお教え下さい。

A3. 自然体、狙わない、作りすぎない。テクニックよりも気合。「うまい絵」より「いい絵」。

Q4. 玉置さんが影響を受けられた方、また注目している方がいらっしゃればお教え下さい。

A4. 大友克洋さん、吉田秋生さん、松本充代さんなどの漫画に影響を受けました。今注目してるのは睦さんという方です。

Q5. 今、一番してみたい仕事はなんですか？

A5. 職業デザイナーとしてレイアウトや装丁などの仕事をしたいです。

Q6. 今、凝っていることがあればお教え下さい。

A6. お人形…。

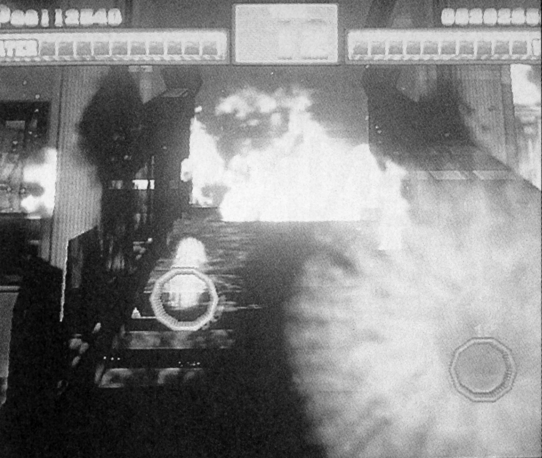
Q7. 最後に、ゲーム批評の読者に何かメッセージをお願いします。

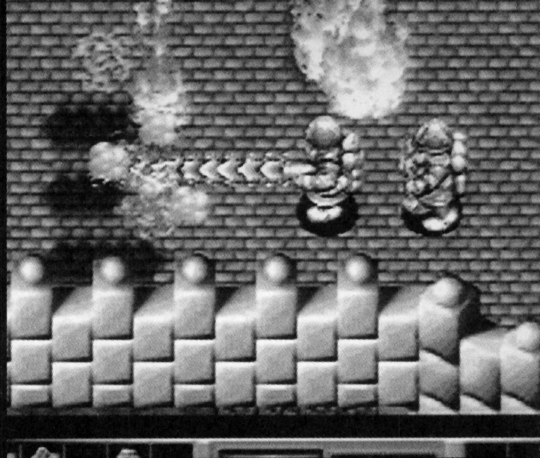
A7. 漫画は斜陽の文化ですけど、見捨てないで下さいね。



PROFILE

玉置勉強（たまおき・べんきょう）：漫画家。1973年生。東京都出身。多摩美術大学卒。一水社より「エロい本」「ポルノ畑でつかまえて」「鼻血ブー」「肉汁」「ちょこ♡みんと」（以上全て成年指定コミック)。ワニマガジン社より「メロドラマティック」。講談社より「恋人プレイ」全2巻。





消防庁全面協力（嘘）

消防ゲーム特集

世は正に世紀末。恐怖の大王こそ来なかったものの、世界各地で事故・災害が相次いだ。そんな時に活躍するのが、消防・レスキュー隊の人々。自らの危険を省みず、人命救助のために日夜闘う彼らを応援すべく、ここに消防ゲーム特集をお送りしよう。



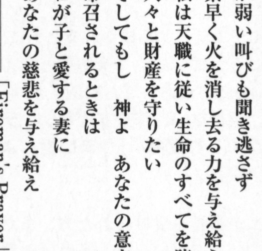
緊急の命を受けたとき
神よ　何処で炎が吠えようとも
尊い命を救う強靭な力を与え給え
小さな子どもから老人まで
炎の恐怖から救い出す力を与え給え
か弱い叫びも聞き逃さず
素早く火を消し去る力を与え給え
私は天職に従い生命のすべてを賭け
人々と財産を守りたい
そしてもし　神よ　あなたの意志に従い
命召されるときは
わが子と愛する妻に
あなたの慈悲を与え給え

——「Fireman's Prayer」

消防ゲーム傑作選①

ファイア

メーカー：任天堂／機種：ゲーム&ウォッチ／発売年度：'80年



GB版ではヨッシーやドンキーが降ってくるぅ！

消防ゲームの元祖ってなんだろう？と考えた時、多くの人々の脳裏に浮かぶのが任天堂のゲーム&ウォッチ『ファイア』なのではないだろうか。

火災が発生したビルから飛び降りて来る人たちをトランポリンで受け止め、無事に救急車まで運びこむのが目的。救出に失敗した時の苦々しさは今でも忘れられない。改めて考えてみるとかなりムチャな設定のゲームであるが、4コマ漫画テイストに溢れた、またはアメリカのカートゥーン「トム&ジェリー」的な横井イズム溢れるゲーム&ウォッチの名作といえる。

なお、今から『ファイア』を遊びたい人は、GBソフト『ゲームボーイギャラリー』に収録されているので、そちらを入手されたし。『マンホール』『オクトパス』『オイルパニック』も入ってます。

（編集部）

消防ゲームレビュー

怖いのは「消したつもり」と「消えたはず」

消防士　ブレイブファイアーファイターズ

児山計　プレイ時間：25クレジット

「ひたすら火を消す」……シンプルさ、分かりやすさを追求した消防ゲームの登場

「職ゲー」シリーズ第3弾『消防士』は、シンプル故に底が浅いものの、アーケードに適した作品だった。

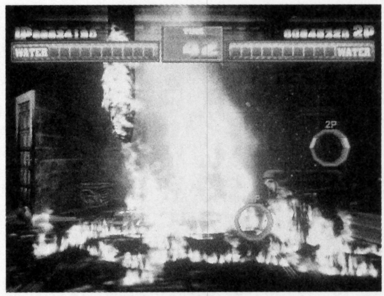
『消防士』は、セガが実際の職業をモチーフにした「職ゲー」シリーズの第3弾で、重量感ある消火ホース付きの筐体を一目見ればわかるように、火災が発生したホテルを舞台に消火活動を行なうゲームだ。

ゲームシステムは「普段ゲームをしない人でも遊べるシンプルさ」が特徴だ。たとえばライフシステムを例に見ると、通常、ガンシューティングでは速やかに敵を倒さないと攻撃されミスとなる。しかし『消防士』はタイマー制を採用し、時間切れ以外の要素でプレイヤーにはペナルティは課されない。つまり「一定時間無敵のガンシューティング」システムなのだ（すばやく消火することでタイムは延長されるが、マイナスはない）。これは初心者にある一定時間のプレイを保証するシステムとして理に適ったものだ。ただ『消防士』はコンティニュー制だが、これがたとえば「1コイン60秒」のように、時間を買うシステムであれば、もっと敷居は下がったように思う。

一方で少し慣れた人間には、緊迫感が得られないという欠点もある。本来、消防とは緊迫した状況下で行われるもの。なのにその緊迫感が欠如していては、せっかくの凝った筐体やシステムもとたんに色褪せる。そのため、ビジュアルシーンや建造物の崩壊、バックドラフト（注）などの画面効果、1・8キロという重量感あるホースといった、感覚的な演出を多分に盛り込み、緊迫感を維持しようとしている。

とはいえ「死なない安心感」は、そう簡単に払拭できるものではなく、慣れてくれば消火よりも残り時間が気になってしまい「緊迫の消火作業」のはずが、どこか冷めてしまう。「万人向け」というコンセプトは理解できるし共感もするが、できれば「消火」の緊張感を維持しつつも、スコアシステムなどに工夫を持たせるなどして、初心者と上級者の共存が図れればなおよかった。

このように「底が浅い」感じは否めないものの、それでも「わかりやすいゲーム」コンセプトは、専門化しているゲームセンターに新しい客層を呼び起こすために必要な要素であり、『消防士』はそのコンセプトに適っているといえよう。



火や水といった自然物の表現も見事である。

PROFILE

児山　計（こやま・けい）

『アウトラン』以来、ゲーセンが第2の故郷と化している28歳。最近その「故郷」がさみしくなりつつあることに憂いを感じつつも、今日もあしたもゲーセン通い。やっぱりゲームはゲームセンターに限るぜ。

関連作品

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（G・STG）
メーカー：セガ／機種：アーケード／
発売年度：'97年
次々と襲い来るゾンビたちを容赦なく撃ちまくるガンシューティング。グロさが受けたのかロングランヒットとなった作品。続編『2』も制作された。

消防士 ブレイブファイアーファイターズ（職ゲー）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'99年

（注）バックドラフト：客室と通路の間に大きな気圧差が生じ、あたかも爆弾が爆発したかのように炎が噴き上がる現象。ビル火災でよく発生する。

セガ『消防士』制作者インタビュー

スタッフロールにポンプ屋さんの名前が出てます（笑）

今回の消防ゲーム特集に合わせるかのように発売された（逆だよ！）『消防士』。究極とも言える消防ゲームの制作者に聞く。

シンプルなシミュレーションを作りたかった

——まず『消防士』はどのような意図で企画されましたか。

中川力也氏（以下中川）：今のゲームセンターは、常連さんが中心になっていますが、もっと親子連れや女性にも遊べるようなゲームとして企画しました。それとウチ（第1ソフト研究開発部／旧ＡＭ1研）の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』を下敷きに、何かうまいことができないかなとも考えたんですよ。それで、じゃあ消防士ならガンをホースにすればいけるよって感じで。

——あの筐体は普段ゲームをしない人でも、一目見て何していいかすぐ分かりますね。

中川：そうそう。ホースがついていればみんな触りたくなるだろうし、ぱっと見れば「ああ、水撒けばいいんだな」ってすぐに理解できる。ウチの部署は『ゲットバス』のような、一目見てわかる筐体のゲームが多いんですよ。というより、複雑なものが考えられない（笑）。今、ゲームがどんどん複雑になっているでしょ。家庭用なんかもう何をどうすればいいのかわからないものも結構あるけど、うちは誰にでもわかるシンプルなものをやりたいんです。だから内容も「火を消して進めばいい」と分かりやすくしたわけです。

——エレメカのようなコンセプトですね。ルールは単純だけど一定時間わ～っと盛り上がれる感じの。いい意味で昔ながらのアーケードゲームですね。

中川：まあ、特にエレメカを意識したってことはないんですが、アーケードゲームらしいゲームってのを突き詰めていくと、自然とああいう形になっていくんじゃないですか？　今、たとえば子供がゲームセンターへ行ったとしても、遊べるレースゲームがほとんどないでしょ。昔のエレメカのドライブゲームみたいなのって、今やってもすごく面白いじゃないですか。ああいうノリのゲームが今、ゲームセンターにほとんどないですよね。

——シンプルなものを目指されたわけですね。

中川：ええ。でも、シミュレーションとしてはちゃんとしたものを作りました。ですから『エアラインパイロッツ』で日本航空に協力してもらったように、『消防士』でも消防の関係者にいろいろお伺いしました。演出部分はちゃんとし



たものを作らないと全体が嘘っぽくなります。だからルールはわかりやすくしつつも、シミュレーションの根幹はしっかりと押さえなくてはいけないんです。

——では、実際に火を消したりとかされたんですか？

中川：作っている側としては放水の感覚をどうしても知りたいので、消防車のホースを作っているポンプ屋さんに話したら「実際に水を撒かないと感じはつかめませんよ」って言われて。ええ、水を撒かせてくれたんです。ですからスタッフロールにもポンプ屋さんの名前が出てます（笑）。それと、ホースの適度な重さを見つけるのには苦労しましたね。あんまり重いと子供さんとかが遊べなくなってしまうけど、逆に軽いとおもちゃっぽくなってリアリティがなくなる。１・８キロに落ち着くまでかなりもめましたね。



株式会社セガ・エンタープライゼス　第１ソフト研究開発部部長　中川力也氏

——他社、たとえばタイトーさんなども似たようなコンセプトのゲームを出されていますが、やはり意識されますか。

中川：いっしょに職ゲーを盛り上げませんかって、タイトーさんに声をかけたいくらいですよ（笑）。同じネタをやってもしかたがないですから。今度タイトーさんが出す「工事現場シリーズ」ってのも考えていたんですよ。男の子ってのは、ああいうのに乗りたいものですからね。

——最後に、『消防士』をプレイされる方に一言お願いします。

中川：ゲームセンターを楽しい場所にしていきたいと思いますので、これからもよろしくお願いします。

——ありがとうございました。

（聞き手・構成／児山計）

新作紹介

『救急車 ―EMERGENCY CALL AMBULANCE―』

『消防士』の次は『救急車』……。「職ゲー」シリーズは今後もストレートな漢字タイトルで行くのだろうか。『警察官』とか『配達員』とか。ぜひ『編集者 ―MARVELOUS EDITORS―』とかも作って欲しいですね。

閑話休題。セガの職ゲーシリーズ第四弾『救急車 ―EMERGENCY CALL AMBULANCE―』は、その名の通り救急車を運転して患者を病院に運ぶという、誰でも考えつくけど誰もやらなかった大胆かつコペルニクス的発想の（一応）レースゲーム。

「救急車ならば大っぴらに赤信号を無視できる！」なんて不謹慎なことを思ったりもするが、瀕死の患者を運んでいるのだから責任は重大だ。一刻も早く病院に運ばなければならないのだが、急ぐあまり救急車を乱暴に走らせると今度は患者の容態が悪化する。そのアンビバレントな非常事態を、自らの判断とテクで乗り切った時の達成感たるや凄まじい（逆に、患者を救えなかった時のイヤーな気分といったら……）。

正に『救急車』は生命の危機を救うために戦う人々を描いた人間ドラマでもあるのだ。

そんなわけで、レースゲームマニア、救急マニア（？）ならずとも『救急車』は要プレイだ。プレイしなくても画面上部に出ている患者の映像「オペレーションウィンドウ」（ベリー『ER』チック！）を見てるだけで楽しいけどね。

（編集部）



救急車ならではの緊迫感が君を直撃！

まず消そう　火への鈍感　無関心

火の用心　こころで用心　目で用心

『ザ・ファイヤーメン』シリーズ制作者インタビュー

──『ザ・ファイヤーメン』の制作意図、コンセプトをお教え下さい。

ヒューマンクリエイティブスクールに通っていた当時、学校の近くにあった消防署の前を通った時、ふと火災をテーマにしたゲームを作ってみるのも面白いかなと思ったのがきっかけなんです。ほんとそれだけ……。それから火災ゲームのイメージを自分なりに膨らませていったというわけなんです。なんといっても当時は火災をテーマにしたゲームがなかったですからね。今まで誰もやったことのない火災ゲーム、いけると思いました。

ゲーム制作のコンセプトは2つ、「1：火災の熱さ、臨場感を表現する」「2：火を消す爽快感からくる最終的な鎮火による達成感を持たせる」といったところでした。

──火災をモチーフにする上で苦労なされたことはなんですか？

制作の上で難しかったのは、なんといっても1番目のコンセプトに述べた「火災の熱さ、臨場感を表現する」ということです。スーファミの能力では「火」のような自然物をリアルに表現するのは不可能で、どうしても当初の企画で描いていたような「実際の火災現場」を表現するというメインコンセプトを変更せざるを得なかったです。よって、コンセプトの2番目に重点をおいて開発することになり、設定も現代ではなく近未来を舞台にすることで、現実的な消火の難しさなどを排除し、単純に消火作業を楽しむことをテーマに開発することにしたのです。

──制作する上で最もこだわられた点はどこですか？

なんといってもこのゲームの主役は「火」ですから、火をどのように表現するかにはこだわりました。

ただ前にも述べたように、現実的な火の動きを表現するのではなく、ゲーム的に火を敵キャラクターとして表現するわけですから、火を生き物として捉え、それぞれの火に性格付けをすることで火の多様性を作り出すことにしたんです。

──参考になされた資料等は？

なんといっても映画『バックドラフト』ですね。あの映画はまさしく火を生き物のように描くことに成功してますよね。ゲームの中でも、あの映画のように火を描写できたらどんなに良かったか……。

──火災を体験されたことは？

僕が高校生の時、夜の9時頃に近くの工場で火災があったんです。あれは今でも僕が見た中で最も大きな火災なんですが、工場の隣に住んでいた同級生の子なんてパジャマ姿で外に飛び出してくるし、消防車もたくさん出動してきてね。消防車のスピーカーから「工場内の薬品に引火し、爆発する危険があります。みなさん半径百メートル以上離れて下さい！」なんてのが聞こえた時はちょっとビックリしましたね。あの時の経験が少なからずゲーム制作に影響したことは間違いないですね。

──次回作のご予定などは？

『ファイヤーメン』では僕の本当に作りたかった火災ゲームのイメージの3割ってとこまでしか表現できなかったので、ハードの能力がもっと進化したら是非「究極の火災ゲーム」を作りたいと思っているんです。その時はみなさんをきっとビックリさせられる自信がありますよ。「これがゲームか!!」って感じにね。

回答：『ザ・ファイヤーメン』プランナー・石塚太一

消防ゲーム傑作選②

これぞ燃える男の消防ゲーム！

ザ・ファイヤーメン2ピート&ダニー

メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年12月22日（ベスト版¥1,800もあり）



「炎は意志を持っている」とは映画『バックドラフト』でのロバート・デ・ニーロのセリフだが、『ザ・ファイヤーメン』シリーズが素晴らしいのは正に炎を生き物のように動かし、アクションゲームの敵キャラに変換させた点に尽きるだろう。

『セプテントリオン』に続くヒューマンパニックシリーズ第2弾として発売されたSFC版『ザ・ファイヤーメン』は、オリジナリティの高いソフトとして評価された。その後発売されたPS版『2』は、前作に比べシステム・シナリオ面でパワーアップしており、かなり熱い消防士気分を体験することが出来る。より消防士気分を盛り上げるためには、2P同時プレイで「火の回りが早いぞ、急げ！」「こっちだ、早く来い！」などと叫びながら遊ぼう。

（編集部）

つけた火は ちゃんと消すまで あなたの火

消防ゲーム傑作選③

ジェットコプター

メーカー：アクアシステム／機種：Win95/98／
価格：¥6,800／発売年度：'99年



ヘリ操縦は風が最大の敵だ。

「ヘリコプターで消火・救助活動するゲーム」といえばタイトーの『エアインフェルノ』('90)が有名だ。小野編集長がこよなく愛する名作だが、残念ながら今プレイするのは非常に困難。数年前まで渋谷の「渋谷会館」にあったらしいが……。そんなわけで『エアインフェルノ』に代わる「ヘリ救助ゲー」を紹介しよう。それが『ジェットコプター』だ。

基本的にはヘリ操縦SLGだが、高層ビル火災の消火や人命救助といったミッションをプレイすることが出来る。特に高層ビル火災は難題で、風に煽られ思うようにヘリを操縦できない。ヘマをすれば自分が被害者になってしまう。ヘリ救助の難しさを体感するのに最適のゲームと言える。

(編集部)

消防ゲーム傑作選④

バーニングレンジャー

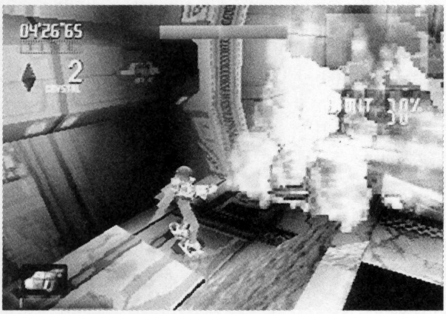
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：¥5,800／発売日：'98年2月26日

危険な災害に備えて設立された未来世界のレスキュー兼消防チーム「BURNING RANGERS」の新人隊員ショウかティリスを操り、火災とバックドラフト、各種トラップによってダンジョン化した3D面を、消火、生存者の救助、そして事故の原因であるボスキャラとの戦闘を行って、各ミッションをクリアしていくという3Dアクションゲーム。

未来世界を舞台にしたということで、ステージは海底から宇宙空間と多岐にわたり、ボスキャラはロボットだの炎を吐く植物(!)だの、メガドラ時代のセガゲーの薫りが漂う。プレイヤーキャラは飛んだり跳ねたり、自由度の高いアクションが可能。米国ユニバーサルスタジオの「バックドラフト」アトラクションの中を、「未来警察ウラシマン」のポリゴンキャラが走り回るようなゲームと思えばよい。ただし生存者の救出にはクリスタルが必要で、これは炎を消して(消火弾で破壊して、という表現の方が適切だが)入手しなければならない。さらにこのクリスタル、プレイヤーキャラが爆発に巻き込まれたりすると手持ち分が周囲に散らばって、走って集め直す羽目になる。このあたりは、いかにもソニックチームが制作したということを感じさせるシステムである。

クラブ系のBGMとイメージソングがかかり、ちょっと違和感のあるアニメデモが挿入され、かなりライトユーザーを意識した外見になっているが、難易度は高い。

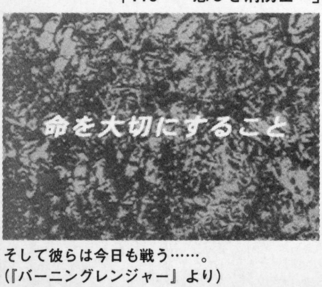
(天野譲二)



ちなみにドリームキャストで続編希望。

消防ゲーム特集総括 → ガッツあるぜ、小さな消防士クン ©め組の大吾

BGM：忌野清志郎
「119 ―悲しき消防士―」



そして彼らは今日も戦う……。
(『バーニングレンジャー』より)

というわけで消防ゲーム特集をお送りしたわけですが、いかがでしたでしょうか。

消防ゲームをプレイして感じるのは、「確かに面白いんだけど……どうも爽快感がないんだよな」ということである。「物を壊す」「敵を倒す」といった分かりやすい爽快感、ゲーム的なカタルシスが、「火を消す」「人を助ける」といった行為ではなかなか得られない。

そう、消防・救助活動とは、実に報われない行為なのである。

しかし、そんな報われない戦いに命がけで挑む彼らこそ、現実世界における英雄(ヒーロー)なのではないか。すべての消防ゲーム＝リアル・ヒロイックファンタジーなのである。火事・災害が物語の中だけの出来事になるよう、日々注意して生活していきたいものである。

それでは次号、「警視庁全面協力・刑事(デカ)ゲーム特集」でお会いしましょう(ホントか?)。

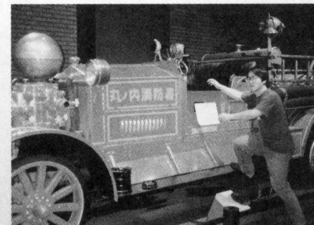
←ついに「あの企画」が復活!! 次ページへ急げ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

街・で・見・か・け・た　1999

馬鹿がポンプ車でやってくるYAHYAHYAH!



世紀末の混乱に乗じて本誌迷物連載の復活です！



思わず乗り込もうとして叱咤される小野さん。

秋風が千葉マリンスタジアムを「来年こそ！」と吹き抜ける世紀末の昨今、皆様いかがお過ごしでしょうか。というわけで本誌編集者バイキング松井（通称バ松井、26歳、幼少時に実家が全焼）の陰謀で再び街で見かけられ中の小野消防庁（38歳、独身、毎日が防蚊デーです日本脳炎・ダメーズ会員番号007）さんです。とりあえず連れられるままにやってきたのは四谷にある消防博物館。改めて消防士って地味だなーと感じてしまいました。全国区の人気者といえば「め組の大吾」くらい。テレビドラマになることもないしね。地味さではタメを張る鉄道公安官も、その昔石立鉄男主演でドラマ化されてましたっけなぁチー坊。そんな中、マーチングバンドの曲目の中に、「軍艦行進曲」と共に「サンダーバードのテーマ」が入っていたのはメジャー指向の現れなのかしら。階を降りると消防活動の現状と最新装備の陳列。ツール・ド・フランスを見ても何も感じないけど、イエローの制服を見るとグッと来る小野さんはサンデーっ子。それにしても白木屋事件の教訓が女性の下着ってそれだけかい。とかなんとか言いながら地下に降りると、歴代消防車の実物が展示されているではあーりませんか。なぜか消防士より消防車にシンパシーを感じてしまうのはトミカ世代の性。思わず運転席によじ登ろうとしたところ、係のお姉さんにドクターストップ、じゃなくてイエローカードを受けてしまいました。なんだよ乗って触ってこその展示物と楯突いたところで、そこは公権力。「はーい坊やはこっちね」と遊園地に案内されてしまいました。うーん残念と思いながら乗り込んだのはなぜかファントムⅡ。うりゃーファントム無頼だぜーとぐいんぐいん動くのは、これはこれで気持ちいいかも。ついでになぜかこのファントムⅡ、BGMは宇宙戦艦ヤマトなんですね〜。さらば地球よって見捨てちゃまずいと思うんだけどなぁ今はさらばと言わせないでくれ（作詞・阿久悠）。そんなわけで久々復活の小野消防庁ならぬ防衛庁（38歳、独身、姉ちゃんエエ体してんなー自衛隊はいらへんか？）さんでした。皆様のご感想お待ちしております。



某豊島園で風邪も忘れて喜ぶ小野さんはいつまでも子供の心を忘れない38歳です。

♡バイキング松井殿のバイキングは海賊ですか食べ放題ですか。私としては6：4で食べ放題の方向で。
（兵庫県　ベルマーク係やの）

あの、タイトル全然違うんですけど…（バ松井）

MICRO DESIGN PUBLISHING INC.

GAME HIHYOU EXTRA VERSION

Thunder

第1特集
ビバ！ 血みどろゲーム!?

ゲームは人を殺すのか？ コロラド州銃乱射事件におけるゲームバッシングをリポート！ ゲームにおける残酷表現の是非と魅力に迫る。

第2特集
ゲームシナリオの存在意義って?

シナリオ=言葉の支配による「コンピュータゲーム」の変質。そこから生まれようとしているものは何なのか?

第3特集
猿の帝国

なんと、アメリカにゲームをするサルが!? 驚異の類人猿「カンジ」を通して、ゲームと猿と人間の相関位置をはじきだすブッたまげ特集！

第4特集 『ディアブロ』を超えるか?
『EVER QUEST』徹底攻略

今世紀最強確定のネットワークRPG『エバークエスト』。その魅力と攻略情報をご理解いただけるまでタップリお伝えします！

その他、綴じ込みまんが・**がっぷちゃんと獅子丸先生の「教えて悪いひと」**、**堀井雄二氏や糸井重里氏、桝田省治氏など有名クリエイターへの捻じ込みインタビュー**、読んだら頭のフタが開く**作品批評**、二次元コンプレックスを巡る**「オタク論争」**、「ライバルはプレステ」と言い切る実験子供菓子**『ねるねるねるね』**開発元への直撃取材（なぜか）などなど、盛りだくさんの内容であなたのハートを雷撃!! デッカい版で発売中!!



表紙：寺田克也

隔月刊ゲーム批評増刊 ゲーム批評サンダー
A4判／定価：890円
編集発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1マイクログループビル
TEL.03-3206-1641（販売）／FAX.03-3551-1208

アニメ批評 VOL.2

アニメの現在形って、どこにあるんだろう。

NOW PRINTING!!

特集

アニメ消費の構造（仮）

アニメを席巻する「萌え」の正体とは!? 未だ知られざるユーザーの原動力に迫る。

「萌え」の構造／中古同人誌市場から見えるもの／海外オタク事情 他

特別企画

海外アニメ特集／衛星放送とアニメの微妙な関係……

作品批評

ホーホケキョ となりの山田くん／少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録／カードキャプターさくら／ベターマン／それゆけ！ 宇宙戦艦ヤマモトヨーコ 他

その他の記事も快調に制作進行中！

10月下旬発売予定

A５判／予価未定
編集発行 マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1マイクログループビル
TEL 03-3206-1641（販売） ／ FAX 03-3551-1208

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

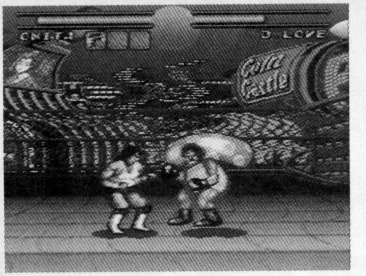
第二十六便

『大仁田厚 FMW』

がっぷ獅子丸

「半年おきに不渡りを出しちゃあ、ゾンビの様に生き残ってたあの会社も**遂に潰れちゃいましたなあ**。なんでも自販機用ポスターがとどめになったって話ですけど、**コミケの予約**はどう落とし前をつけるんでしょうなあ」なんて話が、時候の挨拶になってる嫌な僕達ですけど、この連載をやらせて貰って以来何より辛いのが、毎度毎度ゲームを見つけてこなきゃどーにもならんちゅーことですな。そんななかなか読者の方々のタレコミは非常に有難く思う今日この頃でして今回千葉県佐倉市の森田君の善意により紹介するのはSFC『**大仁田厚 FMW**』。スーファミなんて押入奥底の僕達オジサン共に比べ小学生は今でも四割のシェアで現役というデータもありますから、ココにまだまだサクセスケースが存在すると思いますけどいい加減**女神様出しませんか？** と心底思う獅子丸ですが、大仁田先生といえば、最近はフィッシング甲子園やこないだムタにボコボコにやられ棺桶にお入りになられつつも未だ浮遊霊のようにご活躍なさっているパルチザン格闘家でありますが、このゲームはFMW全面協力の下、ある意味大仁田先生の魂を体現し切った**FMWのヒューマン・ドキュメント**です。ゲームジャンル的には**一応プロレス**になるのかと思いますが通常のプロレスに存在する戦略的駆け引き、果てはフォールなどという甘っちょろいモンは存在せず、ただただデスマッチという本当に先生らしいゲームシステムでして、二人対戦・工藤めぐみやコンバット豊田の女子対戦などありますが、シナリオモード「**打倒SMW**」の何より特筆すべきはストーリーが大仁田先生自らが担当されてるコトで、内容はというと世界マーシャルアーツ・チャンピオン大仁田が一度引退したがプロレスへの夢を捨てきれず、奇跡の復活を成し遂げたFMWの総帥で、面白レスラー満載の謎の団体SMWと命をかけて戦うのでした。「SMWがなんぼのもんじゃ！ **俺はFMWを命にかえても、絶対につぶさん!!**」第一の刺客は富士をバックに土俵型リングで、大昔から殺人相撲として恐れられていたケハヤ一族の子孫、やしゃじんたつのり（漢字不明）。「**土俵下には地獄がまっている。**おれの**うっちゃりスープレックス**でおまえなんかイチコロだ！」このゲームは本当に土俵下が地獄でして、どのステージもリングアウトすると地雷爆破／火炎放射／有刺鉄線／高圧電流のいずれかが襲いかかり、真面目に技をつかうよりジャンプキックハメで相手をリングアウトさせる方法が一番ベストというかコレじゃないと勝てない本当に**FMWらしいシステム**でして、ちなみに「爆裂！技度数」という気合い・根性・大和魂とい

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな31歳。



変身後のディスカバリー・ラブは、無敵の上、ガードも出来ないという強キャラ仕様。

う違いが良く解らないパラメータもあったりしますが、**魂の投げ**という最強技に関係していて、同じ投げばっか使ってるとステージクリア後に大仁田先生に説教を受け、投げを使わないと**もっと怒られる**というもう本当に泣きたくなるような大仁田マインドたっぷりの盛りつけになってまして他のレスラーも、強くなる為に練習するかわり体を70％機械にしてしまったサイボーグ戦士キラー・マーシャルボーグ（出身：池袋）。「**体を鍛える奴はバカだ。**オマエもＳＭＷに入って簡単に強くなれるサイボーグ手術を受けてみないか？」、世界のボクシング協会から永久追放された荒くれ者ボム・ナックルズは**グローブには爆弾が仕掛けてあり**ヒットする度に爆裂！「プロレスラーごときが、ボクサーのパンチとスピードについてこれるかな……」、アマレス・チャンピオンだったが東洋の文化に憧れてヒッピーにドロップアウトし試合中謎の煙を吐き無敵のキノコマンに変身するサイケデリック・ソルジャー、ディスカバリー・ラブ。「紫の煙でオマエをキモチイイ所に連れてってやる。**たのしみにしてちょ**」（注：しつこいようですが**大仁田先生自ら**ストーリーを担当しております）などと個性あふれる暗黒レスラーをとても試合に見えないオリジナルステージで次々と撃破してゆくと、いよいよ最終ボスのキング・シャドウとのバリケード落雷デスマッチ！　なんで場所が国会議事堂前というより、なんで一勝すると**議事堂爆破しちゃうの!?**　青空の下、瓦礫の前でついに表したミスターＸのその正体は……ゲゲッ！　大仁田先生!?　もう何が何やら全く解らないままそいつ（大仁田）も撃破すると僕を煙に巻いたまま流れてゆく絶対先生本人が書いたに違いないモノローグ（ポエム）が。「**にんげん、うまれたからには、つよくなりたい、えらくなりたい／そのために、いっしょうけんめいどりょくして、たくさんのこんなんやてきに、うちかっていかなければいけないよな／でも、つよいやつにかったからって、それだけでいいのか？　せかいでいちばんになったからって　いばりくさっていいのか？／おれはそんなやつ、ぜったいにみとめない／そいつらは、いくらつよくったって、じぶんのなかのよくばりでずるいじぶんにまけてるんだ／そんなやつらがひとにやさしくできるはずがないよ、そうおもうだろ？／おれだってつらいときもある、じぶんにまけそうなときもある／でも、そんなとき、おおごえでこうさけんでみるんだ……**」ここで、大仁田先生の実写顔のアップになり、割れにワレまくった実音声で「**己の敵は己じゃ！**」あぁ！　だから？　ねえだからラスボスが大仁田先生だったの!?　しかし常になんで？　と思わせ続けたこのゲームの最大の謎がゲームデザイナーのYOSHIRO AKATAって赤田義郎!?　皆様の善意の情報お待ちしております。



画：南敏久

大仁田厚 FMW（SPG）　メーカー：ポニーキャニオン／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800／発売日：'93年8月6日

岡本吉起の言わしてもらうで

ゲーム業界にツッコミを入れまくる、大阪名物ドツキ連載、大反響で第6回!!

第6回　売れるもコケるも宣伝次第……か？

プロモーションにも人間と同じように、適材適所、それから適時ってもんがあるよなあ、なんて事を最近ちょっと思ってます。

何度も言ってますけど私ゃアーケード出身ですから、元々プロモーションはあんまり得意じゃないし、今でも気持ち的にはシロウトです。いや、一応アーケードでも、ショウや業界誌や一般ゲーム誌でプロモを打ってましたが、まあどれも予備っちゅうか、場合によっては気休めみたいなもんで、決定打になる事はありませんね。

というのもアーケードじゃ、どんなプロモ媒体よりもロケテストが重要だからです。ご存じのようにロケテストというのは、完成間際のゲームをチョイとゲーセンに置いてみる事でして、これでプレイ時間や客付きなんかを見て、難易度等の細部を調整します。だから本来は開発内部の、完全に秘密のデータ収集のハズなんだけど、いつの間にかこれが外にもれて、ディストリビューター（問屋）さんやオペレーター（ゲーセンの経営者）さんに目をつけられちゃいましてね。仕入れ数量決定の最重要資料と見なされるようになりました。たしかに未完成品とはいえ、発売前から数字で集客力が計れるんだから、こんなに都合のいい目安はないでしょう。実際、私らも生産数の指標にしてますしね。

そうなると、ショウや雑誌でどんなに金をかけてプッシュしても、ロケの数字の悪いゲームは売れない。また濃いゲーマーの皆さんもロケテストの動向には注目しますから、発売前から口コミで噂が広がります。それも漠然とした期待や不安なんかじゃなくて、結構確かな評価が。

とにかく現在のロケテストは、開発だけのもんじゃない。ネタのセンス、アイデア、グラフィックの見栄え、操作の爽快感などが確かな数字で評価されて、伝わるべき所に間違いなく伝わる、真剣勝負のプロモーションにもなっているわけです。

だから、5年ぐらい前からコンシューマの方も統括するようになった時には、ちょっと困りました。ロケテストがないから、どんなにいいゲームでもいいだけじゃ売れない。いろんな媒体を使ってプロモーションを展開する必要があるんだけど、そのカンどころがわからない。で、部下に助けられながら、失敗や大失敗や目も当てられない失敗や思わぬ成功なんかを繰り返した結果、シロウトはシロウトなりに、ビジョンみたいなものを持つようになりました。それが冒頭に書いた、適材適所に適時ってコトです。

今まで、ウチのプロモーションというのはほとんど、同じコンセプトの広告をあらゆる媒体に、ほぼ同時に出してましてね。これはこれで、商品イメージを固めて印象を強める効果があるでしょうけど、場合によっては全然別の攻め方をした方がいいんじゃないか、と思いついたんです。見る人のスタンスに合わせて、露出の内容も媒体も、その時期も変えるべきなんじゃないかと。

ゲームを買う人ってのは、まあ大まかに言って三つの層に分かれると思ってます。

第一の層は、マニア。新しいモノ、質の高そ

うなモノなら何でも真っ先に試してみる、コアユーザー。いろんなゲーム専門誌を買って貪欲に情報を集め、いいモノには敏感に反応しますけど、交友関係が閉じてるのか使う言葉が深すぎるのか、この層から一般社会へ直接口コミで波が広まる事は、あんまり期待できません。

第二の層は、トレンドウォッチャー。忙しかったり、それほどゲーム（だけ）が好きじゃなかったりして、何にでも手を出すって事はないんだけど、イイものを他人より早く見つけたいって意欲は強いから、マニアの動向にアンテナを張ってる。で、当たりを手に入れた場合は、自分の情報収集能力を自慢する意味もあって、広く広く言いふらします。

そして第三の層が、ライトユーザー。トレンドウォッチャーが騒いで、流行の動きが定着してから乗っかってくる人達。でも数の面では最大の客層ですから、どうやってこの人達まで評判を届けるかってのが商売の分かれ目です。

で、ですね、現状の一斉なだれ式プロモーシヨンだと、ライトユーザー向けの薄味広告を、マニア層向けのゲーム専門雑誌に掲載したりすることになって、効率が悪いんじゃないかと思うわけです。では具体的には、どんなシナリオが描けるかというと……(1)発売前に、ゲーム専門誌の広告と記事でマニアの期待を盛り上げる。広告は、かなり濃い内容でもいいからセールスポイントを具体的に打ち出す。記事では、評価の高さがポイント。(2)発売と同時に、トレンドウォッチャー向けの展開。『ＳＰＡ！』や『フォーカス』みたいな一般情報雑誌で「マニアに大評判！」というような記事や広告を掲載してもらう。この時、ソフト自体は品切れか品薄で、身構えていたマニアと素早いトレンドウォッチャーだけが入手できるような状態が望ましい。情報にもソフト自体にもプレミア感がつき、入手した者が自慢する動機が増すから。(3)いいかげん噂が盛り上がり、ライトユーザーの耳にもタイトルが届き始めたころを見計らって、テレビコマーシャルや少年マンガ雑誌の広告などを展開し、知名度を上げる。いくらトレンドウォッチャーが吹聴しても、聞いたこともないタイトルでは波及力に限界があるため。この頃になると店頭に置かれた商品自体が広告でもあるから、余らない程度にしっかり供給する。

いかがなもんでしょう。『バイオハザード２』では、(2)の段階で需要を満たしすぎたせいで、後半の伸びが鈍ってしまった。その失敗を元にした教訓です。だから、『ディノ クライシス』が発売直後に品薄だったのは、私がわざと仕掛けた事です。ま、それぞれの媒体が特ダネを求めて動きますから、実際には記事なんか、それほど思い通りにコントロールできませんけどね。

いや、それよりなにより、商品自体に売れる力がなくっちゃ話にならない。いくらゲーム雑誌に圧力をかけて駄作をプッシュしても、発売したらツマンナイ事がバレて(2)の段階で止まっちゃうし、仮にそこもダマして(3)まで広げたところで、シリーズやメーカーに対する信頼が落ちますから、長い目で見れば得にはなりません。だから結局、いいゲームを作る開発力と、自社商品の力量をヒイキなしに見抜く眼力が前提条件かなあ。基本なくして奇策なし、ですね。



イラスト：岡本吉起

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコン開発本部取締役本部長。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。


vol.14
カズマデラックス♡
癒して欲しいの／巻
I wish to be cured.
チブル星人とはオモチャに見立てた殺人兵器を子供達に配り、その子供達を操る事で地球を征服しょうとした、悪い宇宙人である。「ウルトラセブン」第９話に登場。
３０才以上向けのネタ。
みんなも気をつけよう！
今年ノ七月ニ、発売サレルゲームソフトガ、衛星携帯電話ヲ利用シテ、世界中ニ洗脳電波ヲ送ルラシイヨ。ソシテ、世界中ノ子供達ヲ悪ノ戦士ニ変エチャウンダッテサ。
『ムー』８月号 ←
マジデ？ダレガソンナ事スルノカナ？
ハテ、そんなに売れたソフトなんて無かったケドね。それにしても「チブル星人」並だなその話は。
最近、「会話ゲー」が流行ってますね。
悩みや相談…、何でも聞いてくれる「シーマン」とか…
…。
あそこの副社長イイよね…。
アノ、顔ノ長イヒト、何トカナンナイカナー マッタク…
どんな言葉でも六文字以内なら、何でも受けとめてくれる「ポケピ」とか…
「かざまもりお」
「ほりちえみ」
オイオイ何教エテルンダ…
かざまもりおってムネキュン？
？
そーそー ムネキュン ムネキュン
下ネタはやめよう。
またしても３０才以上向けのネタ…
こーゆーゲームって、しいて言うなら「癒し系」になるのかなぁ
最近じゃ、本音で語り合うなんて事もあんまり無いんだろうしね…だからって、言いたい事が、無いワケでもないだろうしタメとくのも何だしね…そーゆーイミじゃ、アレだよ……
ハテ？
ハナシナガイヨ…
そーゆー意味では…
せちがらい世の中だしね…

大好評連載　カズマデラックス第14回!!



金子一馬：(株) アトラス第一開発部開発課アートディレクター。グラフィッカーとしてアトラスに入社後、『女神転生』シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かかせないものであり、多くのファンを魅了している。

小島秀夫PRESENTS

KOJIMA CINEMA

第17幕『双生児 GEMINI』



コジマシネマ開演の挨拶

今回は、前作『東京フィスト』から4年、待ちに待った塚本晋也監督の新作『双生児』の紹介です。思えば、この「コジマシネマ」で邦画を紹介するのは、第2回『ユメノ銀河』以来。随分久しぶりになります。塚本監督は、石井聰亙監督同様、自主映画出身の大好きな監督の一人でもあります。

メジャーでもカルトでもない？

「最近は海外映画祭の審査員に熱中して、映画づくりを忘れているのではないか？」と囁かれていた塚本監督ですが、そんな心配は無用でした。『双生児』イケてます。僕の中では塚本作品のベストではないでしょうか。『電柱小僧の冒険』や『鉄男』からのカルトなファンは勿論、これまでの塚本作品に抵抗があった一般映画ファンも十分堪能できる仕上がりではないでしょうか？

「メジャー」という重荷とストレスが感じられた『ヒルコ／妖怪ハンター』とはひと味違います。

モノクロームから彩りの映像美へ

映画は、脚本でもなく、俳優の演技でもなく、映像が命だと信じています。この映画、映像が綺麗なのです。美しい構図（キューブリック作品のようにスチールがいらない）、照明、衣裳、化粧……まさにモノクロ映画からの脱却、色彩が全面に感じられた初の塚本映画です。縁側に差し込む琥珀色の夕陽、藍色の川のせせらぎ、庭の木々の深い緑、それらの中に白く際立つ俳優たちの形相、極彩色を強調した貧民窟のコスチューム、焼け跡に浮かび上がる艶やかな着物等……。これも、いつもは塚本監督自らこなしている照明や衣裳をメジャー系のスタッフ（職人）に委ねた結果なのでしょうか。

塚本演出満載！

のっけから塚本ファンはニンマリとさせられます。消灯後、光り輝く「東宝マーク」を見て、「ああ、メジャー配給なんだっ！」と感慨に耽っていたのも束の間、まるでそれらを払拭するかのように、蛆虫や腐乱した犬の死骸カットが続きます！ これこそ「塚本映画だ!!」とほっとする掴みです。カメラをFIXした静の映像とハンディで動きまくる塚本監督特有のカメラ演出がテンポよく物語を進めていきます。陰影を上手く際立たせたスタイリッシュな映像も健在。また塚本映画にお馴染みの「ゴー！」という地響きのようなSEによる演出も、今回はドルビーということで非常に効果的です。漆黒の中から現れた捨吉が廊下をなぜか側転していくシーンがあるのですが、モックンが元シブ

イラスト：新川洋司

ガキ隊であったことを思い出させたりする不可思議なシーンもあります。妙な鉄製の防護服も塚本節です。貧民窟シーンやラストの雪雄などは『鉄男』そのものです。

キャスティングも豪華！

何が凄い！ といってこの映画の凄さは、主演の2人、「モックン」と「りょう」です。こんなに凄いモックンは見たことがないです。狂った演技とでも言うのでしょうか。完全アフレコ収録された囁き声は、塚本監督っぽくもあります。口の開き方と発声が微妙にずれていたりするところが妙な浮遊感ともなっています。そして、眉毛のないりょうさんは物凄く怖い（この映画、登場人物すべて眉毛がありません）。ゾクゾクします。怖いからなおさら、彼女の後ろ姿が魅力的に感じます。まるでメデューサの背中を覗き見ているようです。背中のライン、背骨や肩胛骨がなんとも美しい。中でも「うなじ」が特に魅力的です。髪型も凄い。円盤のような頭部は『犬神家の一族』を思い出させます。さらに脇役も豪華。筒井康隆、浅野忠信、竹中直人や、塚本映画皆勤賞の田口トモロヲ等など……キャスティングだけでも十分楽しめます。



©1999 SEDIC INTERNATIONAL INC.

塚本流カメラワークが随所で炸裂する。

乱歩らしくもオリジナルな塚本作品！

双子ネタといえば乱歩の十八番。根底にあるのは乱歩の短編小説ですが、塚本風にアレンジして膨らませてあります。退廃的で耽美な塚本要素と乱歩特有のエロティシズムがうまく融合して完成した独特の世界は、あくまでも塚本作品です。乱歩世界を緻密に再現した実相寺昭雄監督とは少し違う映像になります。舞踏系の要素が入っていたりするのは、石井輝男監督の『江戸川乱歩全集 恐怖奇形人間』を意識してのことでしょうか？ 僕なんかは乱歩の映像化といえば、天知茂主演の「土曜ワイド劇場」なのですが……。

原作物のゲーム化について

オリジナル脚本を自ら書き上げる監督も、いつかは原作物に挑戦します。それは、それまでの自分の殻を打ち破るため、また他人の作品にインスパイアされることで自分の守備範囲を拡げるというためでもあるのでしょう。レオス・カラックス監督は「これまでの映画づくりと決別するため」に原作の映画化である新作『ポーラX』（今一番見たい映画）を製作したらしいです。ゲーム業界でも原作を元にしたゲームが作られています。しかし映画とは違い、成功した作品は皆無といって良いほどありません。それはインタラクティブな媒体であるゲームが原作という一方的な流れ（作家性）を料理できないからです。原作物を活かしたゲームを実現するには、原作者とゲーム制作者が遺伝子レベルで融合するしかありません。原作の名だけを借りてゲーム制作者が気ままに制作する、原作者がゲーム制作を理解せず原作だけを書き上げる。そういうことを続けていても実現はしません。原作者がゲーム制作にどっぷり浸かるか、あるいはゲーム制作者が原作を読み解いて解釈するのかどちらかです。僕はどちらもやってみたいのです。いつの日にか、安部公房の原作や、黒澤明監督の『用心棒』等をゲーム化したいと思っています。

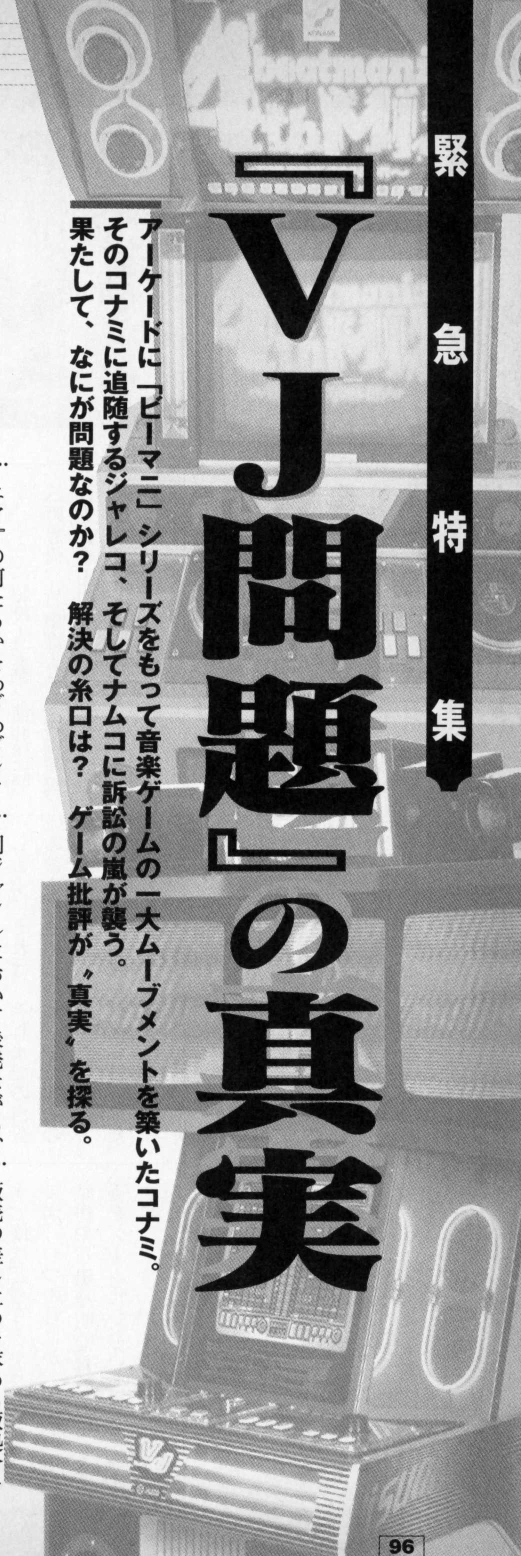
『双生児』
監督／脚本／撮影／編集＝塚本晋也
主演＝本木雅弘／りょう
明治末期。大徳寺雪雄（本木雅弘）は、大徳寺医院院長としての地位と名誉、そして若く美しい妻・りん（りょう）に囲まれ、誰もが羨むような境遇にあった。ただ気掛かりは、妻・りんが雪雄と出会う前に遭った火事のせいで記憶喪失になっていることだった……。（東宝配給 公開中）

小島秀夫（こじま・ひでお）：株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

緊急特集

『VJ問題』の真実

アーケードに「ビーマニ」シリーズをもって音楽ゲームの一大ムーブメントを築いたコナミ。そのコナミに追随するジャレコ、そしてナムコに訴訟の嵐が襲う。果たして、なにが問題なのか？　解決の糸口は？　ゲーム批評が〝真実〟を探る。



コナミ、ジャレコを訴える！

あまりにも唐突な訴訟だった……それが当事者のみならず、周囲のメーカー、クリエイターたちの一致した見解である。

6月7日、コナミは同社の人気音楽ゲーム『ビートマニア』の特許権を侵害されたことを理由として、ジャレコの音楽ゲーム『VJ』の製造・販売の中止を求める仮処分申請書を東京地裁へ提出した旨を発表した。

本誌の読者に対して『ビートマニア』の何たるかをわざわざレクチャーするまでもないだろうが、念のために……同作は不振・低迷を続けるアーケード業界の救世主的存在であり、すでに大ヒットのラインを大きく超える1万台（シリーズ通算）を達成した超ドル箱である。世に音楽ゲームというジャンルを形成することで、新たなユーザー層を開拓したなど、その功績は計り知れないともいわれている（もっともこの点については、SCEIの『パラッパラッパー』等のタイトルを挙げ、異を論ずる人もいるが）。一方の『VJ』は同ジャンルにおいて後発ながら、瞬く間に1000台の大台を突破したヒット作である。

コナミは「『VJ』は、ゲーム画面や操作方法などで（コナミが）取得した特許を侵害している」と主張。記者発表に先立ち、同社はジャレコに対して二度にわたる警告書の送付を行い注意を喚起したが、納得のいく回答が得られなかったと言う。

コナミは「このまま放置すれば特許の意味を失い、多大な損失を蒙るため」、まず『VJ』が特許権の侵害にあたるとして、製造・販売の差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請。同社は昨年末の段階で「音楽ゲームについてはすべて特許出願が完了している。トラブルが生じないよう留意するように」という内容の社告を新聞紙上で発表している。

「市場環境は厳しく、音楽ゲームを持たないメーカーにとって死活問題になっているのはわかる。しかし一般的には、知的財産権を重視するコナミの姿勢が国際標準だ。だれでもヒットしたゲームの類似製品を作りたくなる。ただ、類似品ならまだしも（ナムコが設



6月7日　コナミ、特訴侵害でジャレコ提訴！



VS.



『ＶＪ』
ジャレコ制作。'99年1月発売。コナミ製音楽ゲームが比較的入荷されていないセガ、ナムコ系のゲームセンターによく見られる。

『beatmania』
コナミ制作。'97年12月発売。続編『2ndMIX』で人気に火がつく。現在『5thMIX』が発売予定となっている。（写真は『4thMIX』）

置していた『ＶＪ』は）コピー製品に近い」（コナミ社長上月景正氏：'99年7月27日付日経産業新聞より引用）

こうしたコナミの動きに対して、大半のメーカーは、当初、業界に対する単なる〝牽制〟程度にしか受け取っていなかったフシがある。だからこそ、ジャレコに対する製造・販売の仮処分申請を機に「何を今さら」という業界側の驚きの声が噴出したのだ。

当のジャレコは「当社製品がコナミの特許を侵害した事実はない」と強く反発。特許庁に対し、特許無効審判を6月21日付で申請した。

青天の霹靂？ナムコも訴えられた！

「裁判所がコナミの仮処分申請を認めるのか」「ジャレコによるコナミの特許無効審判の行方は」というところに注目が集まっていたが、7月23日、コナミは「仮処分の審理の間に、ジャレコが保有する全ての『ＶＪ』を任意に廃棄し、また今後とも製造販売を行わない旨明言した結果、仮処分における目的を達した」（リリースより引用）ため、仮処分申請を取り下げた。これにて一件落着かと思えば、それほど簡単に終結したわけではなかった。

同日、コナミは『ＶＪ』を自社のアミューズメント施設に設置していたナムコに対し、使用差し止めを求める仮処分を東京地裁に申請したのである。作って売った側（ジャレコ）から、使った側（ナムコ）に矛先を変えたわけだ。

ナムコにしてみれば、まさしく「寝耳に水」の出来事。日経等、各新聞には「コナミの対応は極めて遺憾」といったナムコ側のコメントが発表された。

「現場からはコナミの音楽ゲームが出た際、ナムコのゲームセンター向けには売ってくれなかったという報告も来ている。音楽ゲームが一世を風靡（ふうび）している状況で、製品がないのだから自衛的に他社のものを扱うしかない」（ナムコ社長中村雅哉氏：'99年7月27日付日経産業新聞より引用）

（もっとも、このナムコのコメントに対して、コナミは「事実に反している」と反論している。「当社は本年1月まで、全てのオペレーターに販売しておりました。ところがジャレコが、『VJ』を製造、販売し、セガ・ナムコは購入して設置したので、それを踏まえ、当社は対ジャレコ・セガ・ナムコと取引を停止いたしました。それ以外のオペレーターとは、引き続き取り引きしております。以上が事実経過です」）

また、ナムコはジャレコ同様にコナミの特許の無効審判を7月30日付で申請した。

で……まだ終わらないのだ。

8月に入ると、ジャレコは同社の『早押しクイズ王座決定戦』の実用新案権をコナミの音楽クイズゲーム『クイズドレミファグランプリ』が侵害しているとして製造・販売・使用の差し止めを求める仮処分を申請（5日）。「真似した」と訴えられた側が「じゃあ、おたくはどうなのよ」と応酬したわけである。

すると今度はコナミがナムコに対して、また別のゲームの製造・販売の差し止めを求める仮処分を申請（10日）。ナムコのギターシミュレーション『ギタージャム』が、コナミの特許を侵害しているというのが仮処分の骨子である。

まだあるぞ！

同月18日、ジャレコの新作音楽ゲーム『ロックントレッド』に対し、コナミは自社の音楽ゲームに関する特許を侵害しているとしてまたもや仮処分を申請した。

こうなると、まさに泥仕合！もはや簡単に後戻りできない状況になってしまった……。

新聞の報道には誤りがあるとジャレコは主張

それでは、今回の騒動について、ジャレコの言い分を聞いてみることにしよう。お答えいただいたのは、ジャレコの専務取締役・森好文氏。氏は、一部の報道で誤解が生じているとして、今回のインタヴューに回答してくれた。

「（当初は）新聞の報道も、本当のことは、あまり書かれていなかったんですよ。聞いたところで

8月5日　ジャレコ、「コナミのやり方は看過できない」と応戦！



VS.



『クイズドレミファグランプリ』
コナミ制作。'94年12月発売。後シリーズ化。コナミ側は既に製造・販売をしていないとコメントしている。（写真は『クイズドレミファグランプリ3』）

『早押しクイズ王座決定戦』
ジャレコ制作。'93年7月発売。シリーズ化され約1500台が発売。（写真は『早押しクイズ・熱闘生放送！』）



は、コナミさんが自分たちの主張だけが載っているリリースを配布し、それを法務担当の新聞記者が、そのまま記事にしてしまったらしい。『ＶＪ』については、コナミさんが仮処分を申請しましたが、7月23日に取り下げています。このときもコナミさんは『ジャレコさんが全てのＶＪを任意に廃棄し、もう製造販売しないと明言したため、申請を取り下げた』とレクチャーしたようですが、事実は違う。新聞記者も、その話を鵜呑みにして『問題が解決したから取り下げたらしい』という具合に受け取ってしまった。実のところ、仮処分申請の時点で緊急に保全しなければならない事実はなかったのです。それで振り上げた拳の持って行く先がなくなったというのが真相でしょう」

　ジャレコによれば、同社は決してコナミの主張を受け入れたわけではなく、仮処分の申請をうけた6月7日には、1~3月に製造販売した『ＶＪ』は既に販売しておらず、在庫分も既に処分済み。また、コナミ・ジャレコの両社は、『ＶＪ』差し止めの仮処分申請の件で、裁判所からの2回の呼び出し（審尋）を受けたが、ジャレコには、コナミの言うような仮処分申請を行う事実（つまり、早く製造・販売を中止させないと、コナミは不利益を蒙ることになるので、裁判所さん、ジャレコにやめるように言って下さい！ということ）はなく、コナミも証拠を提出することが出来なかった。そのため、緊急の保全命令の必要はないので、裁判所はコナミに対し仮処分申請を取り下げるように促した、と言うのである。

特許の手続きって？

　特許は申請の後、審査を受け、それをパスすれば登録という運びになる。無事、登録が確定すれば「こういう権利が登録されました」と一般に向けて特許庁が公告する。ここで初めて「誰が何の特許を取得したのか」が公になる。

「普通は公告されて『ああ、こういった権利をコナミさん取ったのか』とわかるから気をつけるんです。ところがコナミさんの特許は未だに公告されていなかった。そこで当社が特許庁に確認したところ、確かに4月30日に登録はされている。これは事実ですから了解するほかない。ですが、問題なのは、ナムコさんに対するコナミさんの姿勢です。ジャレコの『ＶＪ』を使ったから、あなたも押さえますと、執行停止の仮処分申し立てをされてしまいましたから、ナムコさんはビックリしちゃった。無理もありません。ナムコさんとしては、ジャレコから商品を買った購買者（オペレーター）の立場に過ぎませんし、コナミさんの権利は広告されていないのだから。それを、いきなりっていうのは、誰でもビックリするでしょう」（森氏）

　ここで、ちょっと難しい話になるが、お付き合いいただきたい。今回の特許は、新法である「付与後異議制度」によるもの。新法では、特許の権利は登録によって発生し、その後公告するという流れである（旧法では公告のあとに登録され権利発生）。つまり4月30日の登録の時点で、公告されておらずとも、コナミの権利は発生していたわけ。しかし、その特許内容に異議がある場合は、無効審判（あるいは特許異議申し立て）の手続きを起こすことができる。ジャレコとナムコの双方が無効審判を起こすことは、当然の行動といえるだろう。

「事前警告が一切なかったので驚いている。音楽ゲームはもともとソニー・コンピュータエンタテインメントが家庭用ゲームに出したものが最初。音楽ゲームはすべてコナミという姿勢は承服できない。『ビートマニア』がゲームセンターへと市場を広げた成果は否定しないが、今回のやり方はエゴイスティックだ」

「コナミが登録した特許はすでに他企業や海外メーカーから同様の内容が先行して出願登録されており、特許には値しないという考え方だ。無効審判は本意ではないが、黙っていればナムコが悪者にされる」（ナムコ社長中村雅哉氏・'99年7月27日付日経産業新聞より引用）



一方、コナミは、かねてより今回の音楽ゲームに関する特許の出願を完了していることを謹告というかたちで一般に〝公告〞し、注意を呼びかけてきた、と主張している。

ゲームで大事なのは、特許では守られないアイディアである

はたしてどちらに理があるのか？　目下のところ、特許登録という最強の武器を持つコナミだが、前述のこともあって決して旗色がいいというわけではない。ところで、ゲームの特許と製品の類似性には、どのような基準があるのか？　業界内の共通認識とはいかなるものなのであろうか？

まず、お話いただくのは、日本SC遊園協会・参与の宮原久氏。SCとはショッピングセンターのこと。つまりデパートの屋上や大型スーパーの一角にある遊戯施設の業界団体である。宮原氏はゲームセンターという業態が誕生する以前から、街のアミューズメントを見続けてきた大ベテランだ。

「3年ほど前まで、日本では特許になるまでの審査期間が長すぎることが日米摩擦の一つでもありましたが、今回のコナミの特許は出願から1年足らずで登録になっていますね。以前には考えられなかったようなスピードです。出願広告制度がなくなり、第三者が発明内容を知る機会が一つなくなった分、特許が取りやすくなったといえます。そこで今回のような歪みが出てきたのかもしれません。そもそも娯楽界の特許というものは、純粋な科学分野や工業製品とは性質が違うんです。音楽ゲームを例に取ると、ディスクジョッキーの真似をしようとか、ダンスのリズムと得点を結び付けるとか、そういったアイディアが重要になるんです。逆にいえば、それを実現する方法はいろいろあるわけです。富士山に登るルートが一つだけではないように、最終到達点に至る技術はいろいろある。ジャレコさんやナムコさんが言っているのは、登り道は一つじゃなくて別に色々ありますよ、ということなんですね。これに対してコナミさんは富士山の全ルートを押さえようとしたという訳です。プリクラなどのシール自販機の場合もそうです。シール自販機の中に組み込まれたハードは、ほとんど既存のものでしたから。アイディアでヒットしたんです。でもね、何度も言いますが、そのアイディアがいちばん大切なんですよ」

C&C憲章＝メーカーのモラル

アイディアの保護という問題に、業界はなにも無関心だったわけではない。アーケードの業界団体であるJAMMA（日本アミューズメントマシン工業協会）が提唱して生まれた「C&C憲章」というものがある。その条項は2つ。

1. 我々は、いかなる時もオリジナルな発想を大切にし、常に新しい商品を提供する。

2. 我々は、先行者の独創性を最大限に尊重する。

要はオリジナリティを大切に、アイディアの盗用や類似品等はやめて節度を守っていきましょう、という取り決めだ。しかし、駅前ロータリーの石碑に刻み込まれた市民憲章に強制力がないのと同様に、これにも罰則や細かい規定があるわけではない。メーカー各社のモラル頼りなのだ。

8月10日
コナミ、ナムコの音楽ゲームにも仮処分申請



『GuitarJam』
ナムコ制作。'99年8月発売。ナムコはこの他に『ウンジャマラミー』『ミリオンヒッツ』（いずれも仮称）等のギターゲームを発売予定。

8月19日
コナミ、『VJ』だけでなく『ロックントレッド』も



『Rock'nTread』
ジャレコ制作。'99年8月発売。誰もが耳にしたことのある有名な曲ばかりを押さえたバンドシミュレーションゲーム。『～2』も勿論発売予定。

「コナミさんに言わせれば『こういう憲章があるのにジャレコさんが真似した。だから、JAMMAさんから一言いってほしい』というところだったようですが、JAMMAさんは『これは精神規定ですから……』と裁定には及び腰だったようです。それでコナミさんはカチンときて理事を辞めると宣言したんですね」（宮原氏）

この点については、コナミから回答をいただいている。（なお、今回、コナミに取材のお願いをし、FAXでいくつかの質問に回答していただいたが、直接お話を聞くことはできなかった）全文は以下の通り。

「3月5日にJAMMAに対して、AOUショーに『VJ』を出展したジャレコ、また、『VJ』を販売したメーカーに対して厳正な処置を講じるように文書にて抗議しました。これに対して、JAMMAから、C&C憲章は精神規定なのでなにもできない、当事者同士で解決してくれ、という文章がきました。4月22日にJAMMAの理事会で確認がなされました。当事者のジャレコ社長、テクモ社長が、今回コナミが抗議したことを散々非難されました。両者とも、当時、JAMMAの副会長を務めており、C&C憲章の精神をまるっきり否定するものでした。上記の経緯から、自分たちの決めたことをすぐないがしろにするような理事会で、もはやコナミは行動を共にすることはできないということで（コナミ副会長・上月景彦氏は）理事を辞任したのです」（原文ママ）

引き続き宮原氏。

「私の個人的見解ですが、もうちょっとJAMMAさんが真剣に取り組んでくれていたら、こんな風にはならなかったのでは、と思いますね。ゲーム制作でもっとも大切なのは、特許や実用新案などではなくアイディアです。だけどそれを法的に守ることのできる枠組みはない。じゃあ、やっぱりJAMMAさんの仕事だと思うんですよね。メーカーが集まって作った第三者的な組織が舵取りをしてあげないと……他にする人はいないのですから」

過去にも類似性のあるゲームが並立していたことは幾度となくあった。何を今さら的な話である。例えば大ヒットしたクレーンゲーム。いうまでもなく先鞭を付けたのはセガの『UFOキャッチャー』だが、ジャレコをはじめとする追随メーカーのほとんどは、セガとの話し合いの場を設けたとも聞く。また、ロイヤリティの取り決めも個別に行われることが多いらしい。無論、これは法律に定められた手続きではなく、業界の慣例として行われているものだ。

「盗用や模倣なのかどうかはともかく、音楽ゲームにこだわってきたコナミさんの姿勢は評価されてしかるべきだと思います。そのアイディアを尊重するのは当たり前でしょう。ただし、特許や法律を盾にして権利を主張するという方法しかないのかと言われれば、これも違うのではないでしょうか」（宮原氏）

模倣・盗用か、それともジャンルか

アーケードゲームの模倣・盗用の歴史（?）は古い。なにしろあの『インベーダー』がコピー商品だらけだったのだから。それは行き過ぎの例としても、シューティ

ングが流行れば（模倣とはいわないまでも）似たようなゲームが現れ、落ちものが流行れば別のメーカーから類似したものが出回る。
　しかし、大半のケースでは「盗作」だの「模倣」だのとは騒がれない。これは「ひとつのジャンルが形成された」という非常に便利な言葉で括られてきた。そういえば、こんな話がある。
　『ヘラクレスの栄光』というゲームをご存じだろうか？　データイーストが制作したファミコンのRPGだが、このソフト、実は任天堂や出版社の方からクレームがついたという事件がある。『ヘラクレス』以前のファミコンRPGは『ドラクエI』『II』しかなく、ゲームの内容／ストーリーの評価以前に「グラフィック」「戦闘シーン」等が似ていたからという理由だ。その後、膨大な数のRPGが発売されたが、こうなると『ドラクエ』に似ているぞ」といった文句は誰も言わない。あたりまえだが。
　もっとも過去に、今回のコナミVS.ジャレコ問題と似たような一件がなかった訳ではない。その最たる例が、'93年9月に起こったカプコンVS.データイースト（またもや）の『ファイターズヒストリー』著作権侵害問題だ。
　カプコンが制作し大ヒットとなった『ストリートファイターII』シリーズ。この『ストII』に、データイーストの『ファイターズヒストリー』が、操作系やシステム、ゲーム性が酷似しているとして、カプコンが著作権侵害を訴え、損害賠償を請求したのである。訴えられたデータイーストは、この訴えを事実無根とし、逆に営業誹謗行為（※1）だとして同年11月に訴訟を起こす。また、この事件は米国でも同時に進行、カプコンがデータイースト作品の販売差し止めを求める仮処分を申請した（今回のコナミの要求と同じ）。さて、この事件の顛末は、翌年3月に米国でカプコンの仮処分申請が却下され、11月に東京地裁の和解勧告を受け入れることで決着をみた（つまり、うやむやになったわけ）。



先日行われたAMショーのジャレコブース。とうとう「歌ゲー」まで登場した。

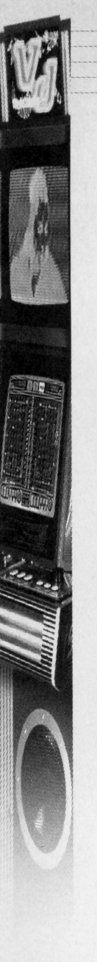
　作れば売れて確実なインカムも確保されていた'80年代初頭。アーケード業界は、こういってはなんだが、お互いにすねに傷をもつ身、その生い立ちから助け合い、共存共栄をはかり、業界を確実に大きくしてきた。しかし、風営法の施行と家庭用ゲームの台頭、それに新企画の行き詰まりで翳りが見え始める。アーケード業界はどん底の時期を迎えるが、『テトリス』や『UFOキャッチャー』の登場で再び勢いを取り戻すと、今度は、これまでの共存共栄的な考え方が次第に薄れてきたといわれている。「大手メーカーが相次いで上場したことも大きいと思います。株主に向けて自分たちの努力をアピールしなければなりませんからね。ちょうどその頃から、大手がマスコミを利用するようになりました」（アーケード業界に詳しい関係者）。テレビゲームがどんどんビジネスとして大きくなればなるほど、各メーカーは権利問題に無頓着ではいられなくなったのだ。カプコンの起こした訴訟事件も、そういった業界の傾向の一例にすぎない。だが、対戦格闘ゲームに絞って考えれば、カプコンを初めとするメーカー各社の切磋琢磨が、対戦格闘というジャンルを広げ、大きなブームを巻き起こしたとみることもできるだろう。

このままでいいのか？ いつも通りの結論

　アイディアやオリジナリティを尊重しようという前述の「C&C憲章」。この憲章は、そもそもナムコが制作したスキーゲーム『アルペンレーサー』の類似品をめぐる問題が発端となって生まれたものと聞く。



※1　この場合の営業誹謗行為とは、カプコンがデータイーストに対し訴訟を起こしたことで社会的な信用を失ったということ。



コナミとしてみれば、C&C憲章の言い出しっぺであるナムコが、『VJ』を使っているのが面白くないのでは、と事情通は見ている。しかも、『アルペンレーサー』の時、コナミを初めとするJAMMA会員は憲章創設に協力したのに、『ビートマニア』の一件では、誰も自分たちの言い分を聞いてくれなかったのだ。この件ついては、日経産業新聞に掲載されたコナミ社長上月景正氏の言葉が詳しい。

「かつてナムコとセガ・エンタープライゼスが業務用スキーゲームの特許をめぐり争った際、業界団体は各社の創造性を尊重するという憲章を設けた。しかし、その後、音楽ゲームが登場すると、憲章創設の音頭をとった二社が『多少の類似品はしょうがない』と覆してしまった」

――ナムコはVJをゲームセンターに設置しただけで、実際に製造・販売しているのはゲーム機メーカーのジャレコだ。

「類似品を作っていないというが、他社から買い付けて営業していれば同じ事だ。ナムコは以前はビートマニアを買っていたが、一月にVJが発売されると買わなくなった。ナムコとセガが音楽ゲーム機をジャレコに作らせたと認識している」（コナミ社長上月景正氏・'99年7月27日付日経産業新聞より引用）

ただし、コナミの〝独占〟戦略には批判も少なくない。特に、単にアーケードに設置して営業していただけのナムコへの仮処分申請は、『VJ』などコナミ以外の音楽ゲームを購入した、ナムコと同じ立場になるオペレーターたちに不安感をあおっている。誤解を恐れずに言えば、ゲームを買うには、いちいち特許広報を確認する必要があるのかとも言える。また、音楽ゲームの包括的独占と並ぶ批判の対象は、プロ野球機構（NPB）との独占契約である（※2）。奇しくもナムコは『ファミリースタジアム』、ジャレコは『燃えろ！プロ野球』という野球ゲームの制作元。何の因果か。


コナミはAMショーで9種類の音楽ゲームを出展。意気込みのすごさを感じる。

特許を取得することに異議をとなえるものなど誰もいない。セガだって『バーチャレーシング』から始まるレースゲームの「3D視点切り替え」のアイディアを特許取得しているし、ナムコもRPGの再スタートにパスワードを使うアイディアを特許取得している。だが、こういった特許権を行使するとなれば、話はかわってくる。

共存共栄から一社独占へ。確かに、アーケードゲーム市場は氷河期とも言うべき時代に入り、各社とも苦戦の状況ではある。そういった意味では、利益確保の為の権利の主張は起こるべくして起こった事なのかもしれない。しかし、市場原理による淘汰は仕方ないにしても、昨今のコナミのジャンルをすべて押さえてしまうような方策を見ていると、いたずらに一メーカーがそれを推し進めてもいいものか、それが果たしてゲーム業界全体のためになるのかと思う。その点を、もう一度考えてもいいのではないだろうか。

とはいえ、業界が今、大きな岐路に立たされているのは、まぎれもない事実である。コナミの戦略が批判されているとはいえ、その理由が「業界の慣習に触れたから」というだけでは、いささか言葉が足りない気がする。

この問題に関して、一方に軍配を上げることはできないだろう。まずなにより先に、膝を交えた話し合いが必要だとしか言い様がないのだ。

PROFILE
田中裕（たなか・ゆう）
フリーライター。「業界の慣習」か「新しいビジネスの形」か……コナミの〝独走〟にゲーム業界の動揺は隠しきれないが、個人的にはプロ野球機構との独占的契約はどうかなと思う。それを受ける方も受ける方だけど。

参考資料：テレビゲーム風雲録 長尾剛 文藝春秋刊

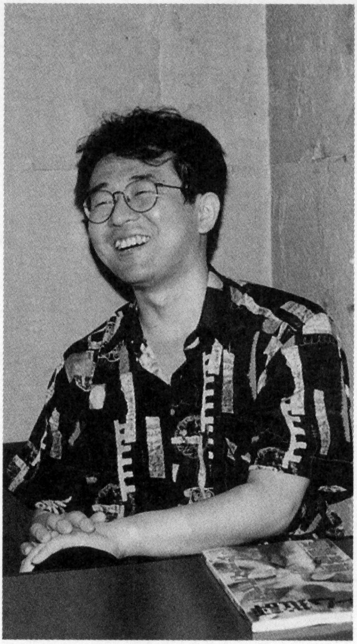
※2　5月末に、コナミが日本野球機構（NPB）と野球ゲームにおけるプロ野球選手の実名や球団名を使用する際の権利を独占する契約を結んだという報道がされた。独占契約期間は2000年4月から3年間。これまで野球ゲームを制作・販売する場合は、メーカー各社がそれぞれNPBと肖像権使用契約を結び更新してきたが、この独占契約によってコナミに使用料を支払う必要が生じると言われている。

クリエイターの原体験 第13回

スタジオ最前線
近藤敏信氏

日本で唯一（?）首の骨を折った元オリンピック志望のゲームクリエイター

弊誌読者アンケート「もっとも注目している若手ゲームクリエイター」項目で人気を誇った、今もっとも旬な男・近藤敏信氏を直撃インタビュー。その謎に満ちた半生と、『どきどきポヤッチオ』誕生秘話を伺った。





頸椎骨折であきらめたオリンピック

——人に歴史アリ、と先人も申しておりますが、近藤さんはどんな子供だったのですか？

近藤：ぼくのオヤジは、地元（愛媛県）で非常に有名なモーレツ教師だったんです。どれだけモーレツかというと「学校に鉄棒を作ろう」となったら、同時に50人が使えるくらいの超長い鉄棒を作ってしまうほど（笑）。そんなわけで、どこへいっても「あのセンセイの息子さん」という目で見られて、知らない人からも挨拶されてた。今にして思えば、親の七光のヤな子供でした。幼稚園の頃からオヤジに水泳でオリンピックを目指されてまして（笑）。結構いいレベルだったかもしれません。

——オ、オリンピックですか⁉

近藤：先ほど申し上げたように、オヤジがとにかくトコトンまでやる人間だったんで「スポーツやるならオリンピックを目指せ」と。才能が云々というより努力せよって感じでスパルタ教育を受け、毎日毎日泳がされてました。おかげで地区の大会記録を持つほどになりましたよ。

——しかし、そのオリンピック強化選手がどういうキッカケでこの業界へ？

近藤：そんな感じで水泳を続けてたワケなんですが、筋肉の鍛え過ぎか何かが原因で、首の骨を骨折（損傷）してしまったんです。だんだん身体が痺れてきて、ついには手が挙がらなくなったりしたもんだからアセりました。で、中3の時に手術をしたんだけど、術後1週間ぐらいベッドに寝ていたら、今度は平衡感覚が狂ってマトモに歩けなくなった。もう、水泳どころじゃない（苦笑）。子供心ながら「オレ、もうダメなんじゃないか」って、自分の将来につい



て深刻に悩みました。そうそう、パソコンをいじりはじめたのも実はこの時期なんです。親にシャープの「X1ターボⅡ」を買ってもらって、いわゆるピコゲーっていうんですか、簡単なゲームなんかを作ったりしてました。今の自分を考えるに、当時プログラムを組んだ経験は大きかったと思います。この時を境に、体育会系から理系へ移行したわけだし（笑）。

――それは、プログラムの基本的な書き方を当時覚えたという意味ですか？

近藤：なんていえばいいのかな。ほら、プログラムって自分がいくら正しく書いたと思っていても、ミスがあれば歴然として動かないでしょ。これが現実社会だったら、その場のイイワケとかでゴマかせるけど、パソコンにはゴマかしがきかない。その冷徹さが、ものすごく自分をオトナにしたような気がします。

――では、高校に進学してから水泳は……。

近藤：やめました。身体のこともありますが、高校がね、県トップレベルの進学校だったんです。それまでは適当にやっていてもなんとかなってた成績も、さすがにちゃんと勉強しないと授業についていけない。でまあ、一応がんばってたんですが、ちょうど高2の時にふと思ったんです。

これで勉強し続けて、大学に入って、就職してサラリーマンになる。オレの人生、そんなんでいいのかって。首を折ったときに悩んだ将来への不安が、ココで一気にスパークした感じで、「自分の好きなことをやって生きていこう」とハッキリ決意しました。

――「好きなこと」とはパソコンですか？

近藤：当時のぼくにとって、パソコンはあくまでも趣味。イラストを描くこと、正確にいえばマンガで食っていこうと強力に思いました。で、勉強をほっぽりだし、急にマンガばかり描くようになったんですが、そんなぼくを地元では「あのセンセイの息子さんがおかしくなった」って噂してたそうです（笑）。

――急に？　それまでイラストやマンガを描いたことは……。

近藤：えーと、ラクガキ程度でした。ほら、マンガ家って投稿や持ち込みで作品を認められればデビューできるでしょ。「なり方」がすごく明確じゃないですか。しかも、いま思うと笑えるんですが、東京へいけば自分はマンガ家になれると思ってたフシがあった（笑）。そんなわけはないんですけど……。で、作品をマンガ雑誌に投稿しはじめたんだけど、高校を卒業して半年くらい経ったころには、入選レベルをかするようになってきた。「これならイケる！」という確信が持てたんで、マンガ道具一式を持って上京しました。

――上京してすぐ、マンガ家デビューをはたされたのですか？

近藤：いや、その、実は1作も仕上がりませんでした。上京して一人になって、ものすごく開放感はあったんだけど、部屋でマンガを描いてるだけだから、いつまで経ってもひとりぼっち。友だちとの会話をマンガのネタにしてたんで、アイディアにつまるわ、さみしいわで、精神的にものすごくつらかった。そんなとき、ある雑誌のなかにゲーム会社のグラフィッカー募集広告を見つけたんです。就職すれば、お金もできるし、友だちもできる。いい作品（マンガ）を描くためのちょっとした遠回り、目的地への迂回路を進むくらいの気持ちで応募したんだけど、

（注）『海腹川背』'94年／TNN／スーパーファミコン……「ラバーリングアクション」という独特のシステムが話題を呼んだ隠れた名作。近藤氏はキャラデザを担当。後にPSで続編『海腹川背 旬』が発売された。

これが大きな間違いだった（笑）。

というのは、その会社では3日遅刻すると1日ぶんの給料が減るんですよ。当時、グラフィッカーはあまりいなくて、毎晩終電ギリギリまで残業してた。それで、朝9時に来いといわれても起きられるわけがない。働いても働いてもお金が貯まらず、逆に就職する前より貧乏に。迂回のハズが道に迷って遭難したとでもいいますか、東京暮らし存続のピンチに陥っちゃった。とにかく生活費を稼がないとヤバイので、半年ほどでその会社を辞め、そこで出会った友人とゲームを作りはじめました。

――マンガ家という夢がどんどん遠くなりますね。

近藤：それが、運命というのは不思議なもので、その後しばらくして体調を崩し、いったん帰郷することになったんです。療養生活の中で時間を見つけてマンガを描いたんですが、これが評価されて某少年誌に読み切りで掲載された。紆余曲折のはて、病気のおかげで念願のマンガ家デビューをはたしたというわけです。

ところがいざ夢をかなえてみると、自分には1週間に60ページ描くような才能と能力が欠けていることがわかった。つまり、マンガでは食えないことがわかった。そこで、フリーのキャラクターデザイナー・イラストレーターとして活動をはじめたんですが、最初にいただいた大きな仕事が『海腹川背』（注）だったんです。

イラストレーターからゲームクリエイターへ

――『海腹川背』ではキャラデザのみを担当されたのですか？

近藤：ええ、基本的にはそうです。続編の『海腹川背 旬』では、僕とプログラマーの2人体制だったんで何でもやりましたけど（笑）。しかし、ゲーム制作を考える上で、『海腹川背』に係わったことはすごく勉強になりました。

――具体的にはどんなことですか？

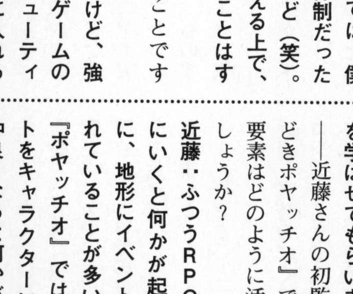
近藤：いろいろあるんだけど、強いてあげるなら「面白いゲームの定義」かな。たとえばシューティングゲームでレバーを右に入れると、自機も右に動きますよね。これは格闘ゲームの必殺技にも同じことがいえますが、レバー操作と結果が100％制御されている。つまり、デジタル的なんです。ところが『海腹川背』では、操作に弾力性があるというか、自分の動きとレバー操作が100％シンクロしていない。でも、遊んでいるうちに「大体このあたりを狙えばOK」という感覚がわかってきて、狙いどおりに操作できるとものすごく気持ちいい。プレイヤーが自分でコントロールできる余地、いわばアナログ的な要素が、ゲームの面白さの決め手になるってことを学ばせてもらいました。

――近藤さんの初監督作品『どきどきポヤッチオ』ではアナログの要素はどのように活かされたのでしょうか？

近藤：ふつうRPGって、どこかにいくと何かが起こるってふうに、地形にイベントが貼りつけられていることが多いんです。でも『ポヤッチオ』では、各種イベントをキャラクターに貼りつけて、仲良くなると何かが起こるように

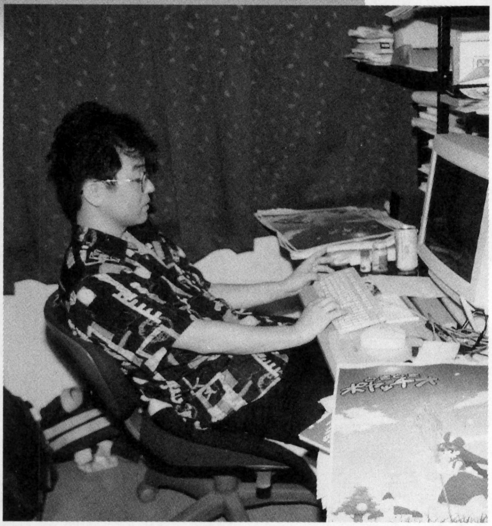
作品紹介
どきどきポヤッチオ

夏休みの1ヵ月間、パン屋を営む従姉を手伝うため、小さな村「プエルコルダン」にホームステイ。少年少女爺婆ホモ疑惑青年ら25人の個性豊かな村人たちと、ふれあったりキスしたり殴られたりしつつ、パンの配達をするというコミュニケーション重視型RPG。登場人物はみな独自のスケジュールに基づいてリアルタイムに行動しており、ゲーム世界ながら、まるで本当に生活しているようなリアリティがある。少年のころ誰もがあこがれた「キレイなお姉さんとひとつ屋根の下」＆「ボーイ・ミーツ・ガール＠サマー」を体験できる点が素晴らしすぎる。



近藤氏のキャラが印象的な『どきどきポヤッチオ』。

どきどきポヤッチオ (RPG)	メーカー：キングレコード／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／ 発売日：'98年9月10日



PROFILE

近藤敏信

1969年愛媛県生まれ。高校卒業後、マンガ家を目指して上京。資金難からグラフィッカーとしてソフト会社に就職したことをキッカケにゲーム業界へ。現「（有）スタジオ最前線」代表取締役兼キャラクターデザイナー。ファンメールは「uhyo@ceres.dti.ne.jp」まで。

しました。これがどういうことかといいますと、そうだな、映画にたとえましょうか。

映画って主役、脇役、通行人Aというふうにあらかじめ配役が決まってますよね。

『ポヤッチオ』にはぜんぶで25人のキャラが登場するんだけど、たとえばマリンを攻めているプレイヤーがいて、彼女以外のキャラを「通行人A」扱いしてるとします。でも、別のプレイヤーの場合は、逆にマリンを「通行人A」と見なしていることもありうるわけです。プレイする人が、登場キャラクターたちを自分好みに配役できること。これが『ポヤッチオ』におけるアナログ的な要素であり、最大のセールスポイントです。

ゲームを作る上で、たとえば恋愛ゲームを作ろうとするなら、舞台はファンタジーより現代のほうがリアルなんです。というのは、背景や設定がゆるくても舞台を「女子校」とか「病院」にすれば、ものすごく具体的にイメージできるから。でも、同じことをファンタジーでやろうとすると、きっちり設定を作る必要がある。なぜならその世界にリアリティがなければ、プレイヤーが感情移入できないからです。『ポヤッチオ』はギャルゲーではないんですが、設定に2年半の月日をかけていますんで、恋愛ゲームとしてもイイセンいってると思います（笑）。

——近藤さんが描くキャラクターのファンは多いですが、『海腹川背』と『ポヤッチオ』では作風（絵柄）が違いますよね。何か理由があるのでしょうか？

近藤：ぼくの場合、絵を描いているうちに、どんどん自分なりにやりたいことが出てきて、いつのまにか絵柄が変わってきてしまうんですよ。絵が同じ＝作風が安定するってことは、言い方をかえればルーティンワークであり、サラリーマン的ともいえる。だから、ぼくは方法論を確立したら、自己否定というわけではないのだけど、次の段階へと進んでしまう。ピカソの言葉に「芸術は創造と破壊の繰り返しだ」というようなものがあるのですが、ニュアンスはそんな感じですね。

ただ、『ポヤッチオ』の絵柄に関しては、まだ自分の目指している最終点までたどり着いていません。試したいことはたくさんあります。

——『ポヤッチオ2』を作る可能性も？

近藤：もちろん考えてます。ただね、やるからには、やっぱり次世代プレステ対応にしたいじゃないですか。開発機材が届いて、ハードのスペックを見極めてから、となると、どうしても来年の夏以降になってしまうなあ……。でも、それだと間が空きすぎちゃうんで、『ポヤッチオ2』の前になんらかのアクションをみせたいと思っています。現時点では具体的なお話はできませんが、期待していただけたらうれしいですね。

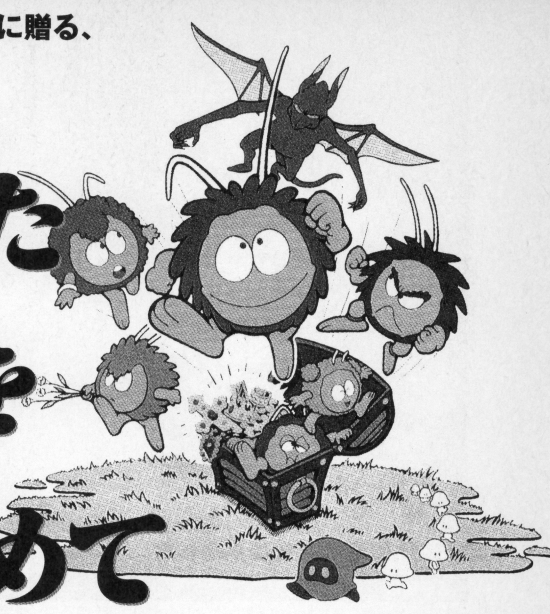
——ありがとうございました。

（聞き手・構成／矢部直治）

矢部直治：某小料理屋若旦那兼ライター。最近のマイブームは手づくり豆腐。試行錯誤を重ねるうちに、「国産の鶴の子大豆」と「天然のニガリ」を使うことが秘訣だと体得。『シーマン』育てるより簡単に作れるぞ！

ゲーム世界の失われた想い出たちに贈る、
蒼空よりも深い愛情、第4回。

失われた伝説を求めて



第四話
THE "LIBBLE RABBLE" LEGEND WILL NEVER DIE!!!!!!!!!!

はるかな北極海のはての
とある氷の下に
リブルとラブルとが
静かにねむっている
ふたつとも
かつて世界の人々の魂をゆさぶった
一組の宝であった
しかし
このことはだれも知らない……
（手塚治虫『ブラック・ジャック』より）

小野編集長は、仕事中よく鼻歌を歌う。鼻歌の多くはゲームミュージックで、『スーパーマリオ』だったり『ドラクエ』だったり『スペランカー』だったりする。

'99年8月上旬、数年ぶりの猛暑に編集部一同（計三人）グダグダになりながら仕事をしていた。そんな時、小野編集長の鼻歌が聞こえてきた。不快指数は一気に120%増大した。

「小野さん、また鼻歌ですか？」
「いやぁ、つい出ちゃうんだよね」
「そのメロディ、なんでしたっけ？聞いたことあるような……」
「ナニ言ってんの、『リブルラブル』じゃない！」
「あー懐かしいですねー。次の『失われた伝説』で取り上げましょうか？」
「それでいきましょう！」

……夏の暑さで茹だってしまった編集部員の思考回路と、映画『ラヂオの時間』さながらのアドリブ性によって、今回の「失われた伝説を求めて」は『リブルラブル』をお送りします。

「釘刺し」から生まれ最初は『ポテト』だった

アーケード版『リブルラブル』が発売されたのが'83年。今から16年も前のことである。

しかし、幸運なことに三人の『リブルラブル』制作者の方に取材することが出来た。

まずご登場いただくのが、『リブルラブル』の生みの親とも言うべき人物、現㈱ナムコCS開発本部主席研究員、岩谷徹氏。氏は『パックマン』の制作者として有名な人物。氏に『リブルラブル』が生まれた経緯を聞いた。

「昔、釘を地面に刺して陣地を取り合う『釘刺し』という遊びが

ありました。刺した釘を糸で囲むんですけど、その光景がヒントになりましたね。それで企画書を作ったんですが、初めに付けたタイトルは『ポテト』でした。『ゲーム中にポテトチップスの広告を出そう』なんて言いながら（笑）。そんな感じで『芋を盗んでいく敵を囲んでやっつける』という原型が出来上がったんです」（岩谷氏）



左・岩谷徹氏　右・佐藤誠市氏

その岩谷氏が出した企画を受け継いだのが、育ての親とも言うべき現㈱ナムコ研究部係長、佐藤誠市氏である。

「もともと戦略性を重視するゲームとして考えていたんですけど、いざ作ってみると、一気に大きく囲んで敵を一度に倒すことが出来たので、戦略性が必要なかったんです。そこで、いろいろと改良することにしました。当時、APPLEⅡで『ウィザードリィ』が流行ってまして、そのゲームの宝箱を探すというフィーチャーに影響を受けて『リブルラブル』にも宝箱探しを盛り込んだんです」（佐藤氏）

『リブルラブル』といえば特徴的なのはツインレバー。ツインレバーを用いることは最初から決定していた。

「『どう囲めばいいんだろう』と考えたとき、糸の両端を動かせばいいんだ、ということでツインレバーにした訳です。ただし、今でも『果たしてツインレバーで良かったのかな?』と考えますね。最初から最後までツインレバーで通したのですが、やはり右手と左手で別々に操作するのって難しいですよね。その難しさを上手く面白さに変換できない部分があったかなと」（岩谷氏）

「作っている我々も『やはりツインレバーの操作って難しいな』と思ってました。右と左の両方を見て、両方を操作するのは大変ですよね。途中で『レバーを一本にしたらどうか』という意見も出たんですが、『一本だとリブルラブルでなくなってしまう』ということで、ツインレバーで行くことにしました」（佐藤氏）

開発時にはかなりの紆余曲折があったようである。

「岩谷から企画を受け継いだ後、仕様などを変えてしまった部分がありまして、一度だけプログラマーの黒須さん（後述）に怒鳴られたことがありました。『ぜんぜん違うじゃないか！』って（笑）」（佐藤氏）

作品紹介

『リブルラブル』

ツインレバーでリブルとラブルを操作し、マシュリンを始めとする敵たちを囲むゲーム。キャッチフレーズは「ばっちしバシシ！」。ステージ上には杭が打ってあり、その杭にリブルとラブルを結ぶ紐（ライン）を引っかけて囲むという他に例を見ない独創的なシステムが秀逸。

ステージ内に隠されている宝を囲み、箱の中の妖精（トプカプ）6匹を捕まえると奇跡が起こり、荒れていた土地が戻ってボーナスステージに進むことが出来る。鮮やかなグラフィック、軽快なBGMも印象的なThis is Namco Game.

SFC、X68、FM-TOWNS等に移植され、今年の夏メディアカイトよりWin版が発売された。「先日パソコンショップに行ったらWin版が突然並んでて、ビックリしました（笑）。これは買わなきゃということで一枚買いました」（佐藤氏）

ちなみに、敵を囲むことを「バシシ」というのだが、なぜ「バシシ」なのだろうか？

「囲んだときに画面が光るんですが、それに擬音をつけるとしたら『バシシッ！』かなと思ったんです」（岩谷氏）

軽い気持ちで参加した『リブルラブル』だったが……

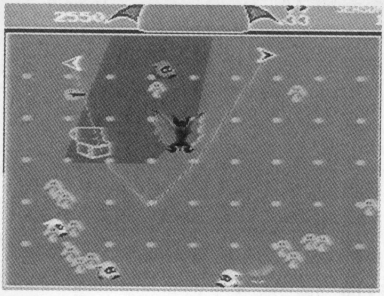
ここで、もう一人の『リブルラブル』育ての親に登場してもらおう。佐藤氏を怒鳴ったプログラマー、黒須一雄氏である。『ボスコニアン』『ラリーX』などに携わった氏は、『リブルラブル』制作に「軽い気持ちで参加した」という。

「『じゃあ3ヵ月ぐらいで作ろうか』みたいな感じで（笑）。メインではない、サブ的なラインで作り始めたように記憶してます。でも結局は、2年ぐらいかかりましたね。私個人は、途中でセガSC-1000やMSXの仕事をしていたので、『リブルラブル』に関わっていたのは実質1年ぐらいなんですが。

プログラマーとして苦労した点は、いろいろありましたけど……新しいCPUを使っていたり、ハードにバグがあったりして（笑）。「線で囲む」や「杭に巻き付く」といった簡単そうなことでも、いざデジタルに変換しようとすると結構むずかしいんですよね。当時いろいろと試行錯誤しながらやった記憶があります。

『リブルラブル』に関しては、けっこう自由に作ることが出来たのが良かったですね。それこそ好き勝手に作ったというか。通常のプレイでは出てこないステージを作ったりしてました。

あと『リブルラブル』っていうと、営業泣かせというイメージがありましたね（笑）。ツインレバーということでいちいちコンパネを変えないといけないし、当時は縦画面が主流だったのに『リブルラブル』は横画面でしたから。営業の人は苦労していたようです。いろんな意味で特異なポジションにあったゲームでしたね」（黒須氏）



色鮮やかな『リブルラブル』のゲーム画面。（写真はSFC版）

記録には残らない記憶に残るゲーム

その他の『リブルラブル』開発時のエピソードを語っていただいた。

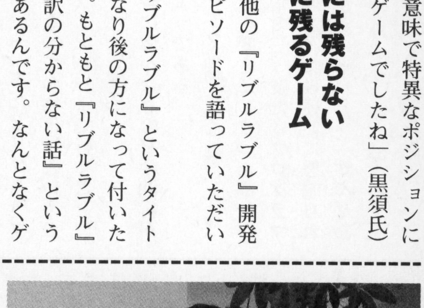
「『リブルラブル』というタイトルはかなり後の方になって付いたんです。もともと『リブルラブル』には『訳の分からない話』という意味があるんです。なんとなくゲームの雰囲気に合ってますよね。正確な綴りは『RIBBLE RABBLE』なんですが、右と左という意味を持たせるため頭をLとRにしたんです」（佐藤氏）

「『リブルラブル』という言葉を教えてくれたのが開発の女性でして、『リブルラブル』のキャラデザインも女性でした。このゲームがそれまでのアーケードにない楽しげな雰囲気を持っているのは、そのためかも知れません」（岩谷氏）

「植物を育てるというアイディアは、実はこちらの都合で作ったものなんです。このゲーム、遊んでいようと思えばいつでも遊べるんですね。敵を倒さずにずっと囲んでいればいいんですから。そこで時間制限を設けようということになったんですが、時間を過ぎれば終わり、というのが味気なくてやりたくなかった。それでエネルギー制にしたんです。

植物を囲むとエネルギーを補充できることにしたんですが、後半になるとエネルギーが厳しくなる。そこで、最初の方で植物を育て、後半エネルギー補充しやすくなるように工夫したんです」（佐藤氏）

「エコロジーブームを先取りし



黒須一雄氏（現㈱ゲームスタジオ在籍）

てましたね（笑）」（黒須氏）

最後に、『リブルラブル』に対する思いをお三方に伺った。

「グラフィックは華やかですけど、非常にマニアックなゲームですよね。今見ても、かなりマニアック。でも、だからこそ今でも好きな人がいるんでしょうね。『リブルラブル』が好きでナムコに入った人もいるようですし。良いか悪いか分からないんですけど、僕はいつも『自分が楽しめるゲーム』を作っちゃうんです。自分でやってみてつまらないゲームが売れても、あまり素直に喜べないですよね。『リブルラブル』は作っていてかなり楽しかったゲームで、今でも印象深いです。『そんなに売れなかったけど、可愛げのあるゲーム』という感じでしょうか」（黒須氏）



岩谷氏・佐藤氏所有の『リブルラブル』グッズの数々。
左下には伝説の『ポテト』の企画書が……。

「当時、このゲームのプロモーションビデオを作って、ロケーションで流したんです。すると高校生ぐらいの方から『ぜひあのビデオが欲しい』という手紙をもらいまして、送ってあげたんです。で、それから十数年も経ったんですが、その方とは今でもメールのやりとりをしているんです（笑）。そういった感じで、のめり込んで下さった方はとことん遊ぶようなゲームでしたね。正直言ってビジネス的には今一だったんですが、一部でかなり根強いファンがいたことが有り難かったです。ファンはナムコ社内にもいまして、SFC版が発売された時、研究部員の半分ぐらいが社内販売で購入したんです。あまりの人気で事務の人から『これ、そんなに面白いの？』って聞かれて、返事に困りましたね（笑）」（佐藤氏）

「当時、海外で売ろうということで海外メーカーのミッドウェイに持ち込んだんです。そこで遊んで貰ったんですけど、『良い作品ではあるが、良い商品ではない』と言われて。それが印象的でした。営業的には芳しくありませんでしたが、今でも好きといって下さる方がいて嬉しいですね。私のアイディアを上手く成長させて深く愛されるゲームにまで育ててくれた開発陣と、今でも『リブルラブル』を愛して下さるユーザーの方々に『ありがとう』という気持ちでいっぱいです」（岩谷氏）

『リブルラブル』は、「記録には残らないが記憶に残る」という長嶋茂雄のような作品であった。その個性的なスタイルは今の時代でも色褪せない。そして今後も輝き続けるであろう。

『リブルラブル』取材を終えた後日、東京ビッグサイトで行われたアミューズメントマシンショーに行った。

会場内は音楽ゲームが花盛りで、一人プレイでじっくり遊ぶようなビデオゲームは数少なかった（一部のシューティングやパズルゲーム、ナムコの『ミスタードリラー』、カプコンの『ストライダー飛竜2』ぐらいだっただろうか）。ビデオゲームで育った我々としては、非常に寂しい思いをした次第である。

いろいろ厳しいと言われているアーケード業界だが、ゲームセンターに『リブルラブル』のような独創的なビデオゲームが並ぶことを祈りたい。あの素晴らしい日々を、もう一度。

それでは、また次の伝説でお会いすることにしよう。

（企画・構成／編集部）

このコーナーで取り上げて欲しい「失われた伝説」を募集します。ゲーム、ハード、メーカー等、なんでもＯＫ。それにまつわる想い出、体験談などもあれば書き添えて、ゲーム批評編集部までお送り下さい。


拡大コピーで遊ぶ
Rasho's Board GAME その2
パラペッタ…
POWER
POWER格納パレット ×3
Players
ラショウ…イタチョコシステム代表と締り役、生活苦の人。
多分ソフトハウスなんだろなあ 最近つくってないけど……
コマはタテヨコ自由(中央も使える)毎回一コマずつ動けるのだ
ゴミは分けてだしましょう
自分の足で稼げ!
家
ごちそうの山だ
中央は空腹じゃないと入れないのだ。
噴水
犬にとっても憩いの場
ゲーム
弱肉強食
野犬のバラード
近頃の大自然はゴミ箱があるのだ
なにもないコマ
決してネタギレではありません!
気をつけろ! 奴らは空を飛ぶ
アー
アー
アー
突然の不幸
保健所にはご用心
ゴミ箱のアイテム
ダンゴ2兄弟
フライドチキン
弁当ののこり
ひえてるホットドッグ
やきそばパン
チョココロネ
元弁当のチクワさん
カルシウムたっぷりホネ
ドッグフード 実はあんまり口に合わない
ハンバーグ
シャケ
ハム
言わなきゃわからないゆでタマゴ
スイカ
おにぎり
サンドイッチ
クツ
ステネコ
クツ
クツ
アイテムはコピーして調節してね。
バッドアイテム
フン
フン
フン
フン
フン
フン
いたんだタマゴ(イオウ臭)
いたんだ弁当
いたんだサカナ
しゃぶりつくされたホネ
いたんだダンゴひとりっ子
自然はキビしいのだ
では、またね
野犬のキビしい掟(おきて)
アウウ……
サイコロ一コ使用
コマに入ったら振る。
最初にアイテムをばらまいてネ!
普通の食べ物は、パワー1である。ここは1
食べてPOWERパレットに収納する。
パワーに3ポイントの差をつけて相手のコマに重なることが出来れば勝ちである!
「いたんだ」「しゃぶりつくされた」モノを食べてしまったら
POWERパレットを空にしてアイテムは空いてるゴミ箱に
クツを拾ってしまったら一回休み。クツはそのままに。
ステネコを拾ってしまったら一回休みながら一緒に行動。
「いたんだ」ものを食べるまでお友だちでいなければならない。



注 このページはあくまでジョークですので、MSX版『夢幻戦士ヴァリス』のマップ並みに広い心で受け流していただくよう関係者各位にお願い申し上げます。

THE GAME OF APOCALYPSE

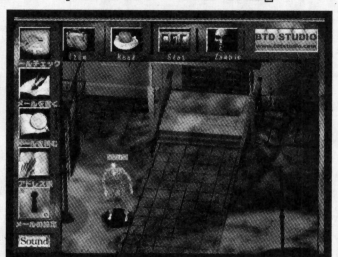
ダラダラドロドロ血みどろコラム　不羈奔放で遂に第10回！

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

sacrifice獣

『ZOM−MAIL』



血みどろ指数　0　250　500　750　1000

666 匹

俺は生れついて「ホラー大好きっ子」だった訳ではない。むしろ「怖いの大嫌いっ子」だった。それがホラー好きになり、果てはこんな原稿を書くにまで至ったのには、1本の映画との出会いがある。それが中学生の頃に観た、ジョージ・A・ロメロの『ゾンビ』である。この映画を観終わった時、俺は目頭を熱くしながら打ちのめされた。「こんな凄いものを食わず嫌いで観なかったなんて、俺はなんてバカッチョなんだろう！」と。

それ以来、俺はむさぼるようにホラー映画を観、小説を読むようになっていった。だから、『ゾンビ』は俺にとって特別な映画である。ハンパなパロディやオマージュを捧げたエンターテイメントには優しくなれない。

前置きが長くなってスマナイが、今回のお題は『ZOM−MAIL』というソフトである。

内容はゾンビがメールを運んでくれるインターネット・メーラー——単純に言えば『ポストペット』のゾンビ版である。ピンクのクマが好きになれない俺は、結構期待をしていたのだが……。

まず、メーラーとしての出来は悪くない。特に優れている機能はないが、欠点もなく、処理も軽いし、使い勝手は上々である。しかし、だ。このソフトの一番の目玉である〝ゾンビとのコミュニケーションと育成〟の部分はどうなのだろうか？ 正直、ちょっと悩んでしまった。

まずタイトルが『ZOM−MAIL』なのに、「女の子」や「犬」のキャラクターがいるのはどうしてなんだろう？ このソフトにおける「ゾンビ観」がよく分からないが、ロメロの考え出したゾンビ像を下敷きにして作られた現代のゾンビであろうことは、デザインからも明白である。間違ってもブードゥー教のそれではないはずだ。それならば「人間」や「犬」はゾンビにとってエサ以外の何者でもない。そんなエサが同居している場所で、ゾンビがおとなしくステーキなんか食うわきゃない。これらは「エサアイテム」でなければいけないんじゃなかろうか。いや、そうあって欲しかった。

また説明書によると、同居人（ゾンビをはじめとしたAL（人工生命）のこと）の「独白」を楽しむものらしいのだが、彼らは非常に無口で、あまり独白をしてくれない。そしてこれらはあくまで「独白」であって、こちらから話し掛けることはほとんどできないのが残念である。そうでなくてもメールの運搬をするのが仕事の彼らは、部屋を留守にしがちなのだから、もう少しリアクションが多い方がいいと思うのだが……。

今回試用したのはβ版ということなので、ここで書いた不満も製品版ではある程度は解消されているようではある。しかし、せっかくの『ZOM−MAIL』なのだから、もっとゾンビに特化して個性的なキャラを出すべきなんじゃないだろうか。犬ばっかり喰らう奴とか、暴れまくる奴とか、音楽を聞くのが好きなバブがいたり、時々無法者のバイカー集団が乱入してナタを振るったり……そんなバージョンアップも是非検討して頂きたい。

PROFILE

在嶋飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近かなり疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

ZOM-MAIL（メールソフト）　メーカー：BTD STUDIO／機種：Win／価格：メーラー部・無料、スターターセット・¥1,000、キャラクタープラグイン2体セット・¥800（全12セット発売）／発売日：'99年9月15日

(株)ベクターのプロレジサービスを通してオンライン販売

エロの星★の名の下に

南敏久

THE NEXT GENERATION

最終話『SEEK2 -SADISTIC BABYLON-』

ジャンル：育成SLG／メーカー：PIL／機種：Win95.98／
価格：￥8,500／発売日：'99年6月25日

みなさん、こんにちは。さて南敏久（元造形屋。現OL制服コレクター、兼人妻に犬の首輪をつけてみる会会長）のお贈りするエロ星TNGも今回がいよいよ感動のフィナーレ（半死半生の寛平が武道館前に。BGMはもちろんZARDの『負けないで』）であります。最後にご紹介するゲームは満を持しての登場、幻の超大作、

『SEEK2』

であります。いやー、待ちましたな。本来ならこのゲーム、本連載のWIN95用ソフト第一弾！として扱おうと予定していたんですが――あれからもう一年と十ヶ月。一時は任天堂の『パルプス』やスクウェアの『エイリアン2』みたいに一生発売されないんじゃないかと心配していたものです。今まで何度発売予定日にゲーム屋まで足を運んだものか……実際お店でブツを目にした時にはわが目を疑いました（買いに来ているクセに）ヨ。これでもう思い残すことはありません。皆さん、さようなら!!

と、これで終わると山内さんが泣きながらあと30行埋めにゃならんハメになって南サンの預金残高も増えないので続けますが、今回も舞台は山奥の調教館。ここで大陸系女王様や○チガイと暮らしながら、次々と送られてくる娘ッコどもを相手に、飲む（尿を）、打つ（鞭を）、買う（人身売買）の男子の本懐……ならぬ調教を繰り広げていく訳ですが、コイツぁ難しいですよ！

今回登場するマゾ教師・恵子さんがそれはもう南サンの好みにぴったりで、できればずっとこの方のアナルを揉み解したり校門前で放尿させたり、お口と眼鏡に精液を浴びせたりしていたかったんだけど、毎週土曜日の女王様チェックがそれを許さない。変にパラメータが低いとポイッと館を追い出されてとんだ宿無しになってしまいます。いくら好きだからって偏った調教してたら駄目なのね。クソ～、義理の妹なんてどうでもいいよ～～。あーもう純愛系撲滅！（言いがかり）……ま、難しいといっても、そんな理不尽なものじゃなくて努力次第でなんとかなる絶妙なバランスになってますので、そんな寝汗をかくほど心配しなくてもいいですよ、奥さん。

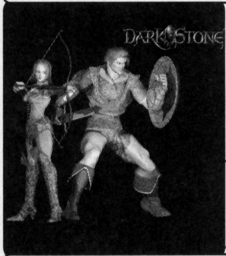
ああ、それにしても恵子先生、素晴らし過ぎデス。羞恥に潤んだ瞳で淫らな言葉を口にするマゾ美人。こうして思い出しながら原稿を書いていても南サンの下半身はモキモキと……ああッもう我慢できないっ！俺、ちょっと行ってくるわ（何処へ？）！



今回の『SEEK2』、純愛系エロゲー大好きッ子の担当（最近は『加奈～いもうと～』をプレイ。そして兄弟愛に目覚める）には少々荷が重かったようです。

南敏久（みなみ・としひさ）：「おはスタ」のベッキーと月曜の夜中やってるなぎら健壱のテレショップにアンナミラーズ風のウェイトレス役で出てくるコにベタ惚れの元・特殊造形助手。ただいま無い脳ミソを無理矢理絞り出す慣れない仕事と格闘中、かなり辛い。夢は丸山浩よりたくさんのウルトラ怪獣をデザインすること。以上。

岡元　建三 PRESENTS



洋ゲー MANIACS

ジャンル：RPG／メーカー：ズー／機種Win95/98／価格：¥7,800（英語版）／¥8,800（日本語吹替版・11月末発売予定）

最終回　Dark Stone

『EVER QUEST』を始めて以来、随分時間が経ったがいまだプレイし続けている状態。しかもやっと中盤レベルになったところで、これから強ダンジョンに行こうかというところなのである。お楽しみはまだまだこれからなのだ。近況おしまい。

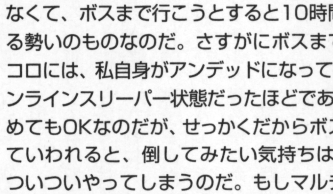
さて、『DIABLO』というゲームが出て以来、似たゲームがいくつもリリースされているが、今回紹介する『Dark Stone』は、ウルトラマン漫画に登場する黒いストライプの忍者タイプウルトラマンのような、まさに兄弟と思わせるネットワークRPGなのである。

マウスドラッグによる移動と攻撃、ITEM装備レイアウトからそのシステム。おお！　まさにこれは『DIABLO』！　戦闘システムのほぼ大枠が同じだ。魔法の唱え方、食料の概念などこのゲーム特有のシステムもあるがプレイしている感覚はそのままである。それって真似ゲーなんじゃないの？　当然そう思うだろう。たしかに真似てみたけど箸にも棒にもかからないダメなゲームじゃお話にならないが、この『Dark Stone』は『QUAKE』エンジンを使った他のアクションゲームがあるように、『DIABLO』エンジンを使ったRPGのようだといえるモノなのだ。

もちろんこの『Dark Stone』ならではの要素があり、それらはシステムや演出的によく機能している。画面構成が全て3Dとなっていることで、いろんな仕掛けやITEMの配置・モンスターの出現場所などが一目ではわからない凝った位置に配置され、それらを探すために視点を切り替えて探索するようになっている。『DIABLO』タイプのゲームでは、視界内の敵やITEMがぱっと見て取れることで、MAP全体を把握して次に何をやるべきかすぐさま判断することができた。それはゲームの難度を適度にやさしくしていたが、フィールドそのものにドキドキするということはなかった。『Dark Stone』はライティングの暗さも相まって道行く先が見えにくく、この先どうなっているんだろうといろいろ頭を働かせてくれる。いろんな視点から多角的にとらえMAP情報を元に行動を練るチクチク感が楽しい。また、この『Dark Stone』の一番の売りであろう二人のキャラクターを交互に操り、敵を倒していくシステムも単体キャラで激闘するのとは違う変化球的面白さがある。戦士と魔法使い・盗賊と僧侶・戦士と盗賊などいくつもの組み合わせが出来、その組み合わせによってゲームの攻略の仕方や敵を倒す難度が変わっていく。まずは遠距離から魔法を撃ちながら戦士が突進したり、つねに回復を心がけながらとか、命ある限り突撃するなど、戦い方で攻略法も変わり大いにプレイヤースキルが求められ刺激的である。また個人的に好きな部分として、ゲーム画面のグラフィックが欧風のゲームの色合いや描き方をしていて、絵本が持つファンタジー色をにおわせており、空想世界という言葉がぴったり当てはまる感じがして、『DIABLO』のもつ少しホラーではない、少年幻想的な雰囲気の漂うゲームなのである。

そして、マルチプレイによるネットワークRPGも可能だが、そのボリュームが『DIABLO』のように短時間でさくっとボスを倒して遊べるというモノではなくて、ボスまで行こうとすると10時間以上はかかる勢いのものなのだ。さすがにボスまでたどり着くコロには、私自身がアンデッドになっていたのか、オンラインスリーパー状態だったほどである。途中でやめてもOKなのだが、せっかくだからボス倒そうなんていわれると、倒してみたい気持ちはあるわけで、ついついやってしまうのだ。もしマルチプレイに参加する事を決意したなら、食事・トイレ・睡眠に万全を期して、その日のテレホタイムを越えることを覚悟し、ぜひボスを目指して欲しい。奥へ行くほどに熱い戦いが繰り広げられシングルプレイとはまた違うバリバリ倒す気持ちよさが楽しめるだろう。

『Dark Stone』は日本語版もリリースされるので、英語が苦手というユーザーも堪能して欲しい。次号からは担当小野編集長（teddyでアーティストに目覚めた38歳）の指令により、心機一転してもっと幅広く洋モノゲームを紹介することになりそうだ。



開発は『MOTO RACER』で有名な、フランスのDelphine Software International。そのため欧州風のグラフィックが異国情緒を醸し出している。

Kenzo Okamoto　特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどのいろいろなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

Written By タニグチリウイチ

Not Degital

第3回 ファーストグレード　1/144スケール　RX-78-2ガンダム

例のアニメにならう訳ではないけれど、14歳という年齢を、無垢な心が注ぎ込まれる情報に染まっていく多感な時期だと見るならば、14歳の時に見た『機動戦士ガンダム』が今の自分の性格、生活に与えた影響は、宇宙すら越える巨大なものとなっている。逆算せずとも自明の年齢になりながら、毎月数万円のアニメDVDを買い漁る立派な大人になったからね。

『鉄腕アトム』以来の「マンガ映画」の概念をガラリと変えたのがガンダムというアニメ。宇宙と地球とで憎み合う人々を超えて生まれる新しい人類、ってな哲学的文学的ストーリーと、これも過去に類を見ない斬新なメカデザインの2つの面が、子供の癖に大人っぽさに憧れる境界にいた子供の心をガッとつかんだ。

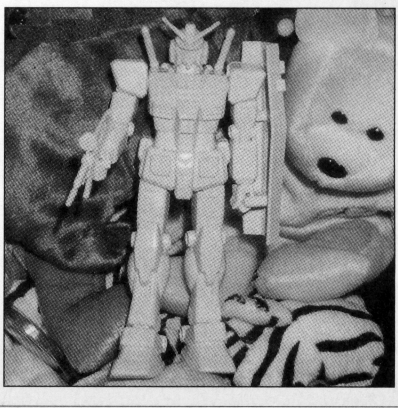
もっとも自分はと言えば、メカにはそれほどハマらずもっぱらリアルな物語性と安彦良和描くキャラクター（セイラさんっ　ララア様っ…）にハマってたクチで、'80年にバンダイが発売して買い求めに殺到した子供たちにケガ人まで出たガンダムのプラモデル、通称「ガンプラ」にも食指が伸びなかった。生来の手先の不器用さがモデラー方面への進出を妨げたってこともあったけど。

だから今年の正月に作ったマスターグレード（MG）の『ガンダム　Mk-Ⅱ』がガンプラ初体験で、それすら延べ10時間もかかってしまった人間が、ガンプラの頂点に立つ「パーフェクトグレード」が手に負える筈もない。とはいえ世間がガンダム放映20周年で沸き立っている今年に、初代『RX-78-2ガンダム』の1つも作っておかなきゃ、14歳の時から抱き続けるガンダム魂が許さない。で、買いましたよ。「ガンプラ」第1作を一新して値段は据え置きの300円で出した『ファーストグレード　1/144スケール　RX-78-2ガンダム』を。

パーツを見ただけでは中学校の同級生が作って学校で見せびらかしていた、立体にすると短足で顔の大きい不格好なガンダムと変わらない。部品点数までもが当時と同じ46点しかなく、今のリアルなプラモに慣れきったファンをこれで満足させられるのかと首を傾げる。されど技術の進歩はおそるべし。接着剤を使わないでハメ込むだけの部品をペチペチ組み立てていくと、15分も経たない間に足首のアブソーバーがリアルに作られ、指の間接も彫り込まれた四肢が完成してしまう。フィンやら弁当箱の付いた複雑な形状の胴体部分など前後2枚のパーツを張り合わせるだけで完成。四肢を取り付けバーニアを背負わせ、ビームサーベルをハメ込みシールドを持たせればほらすぐ目の前に、足はスラリと長く伸び、胸板厚く顔の小さい8等身（推定）のガンダムが大地に立つ。

とはいえ技術の粋を集めたMGやPGとは値段で落ちる「FG」は、組み立てただけだと真っ白なままの「ガシャポン」にも劣るホワイトドール。これでは足りないとタミヤのニッパー980円を手始めに、グンゼ産業から出た「FG用」と「武器・メカ用」のガンダムカラー、赤青黄色にサーベル用の蛍光ピンクにスミ入れ用のガンダムマーカー、筆を4本、塗料を伸ばす絵皿に隙間を埋めるパテにモールドを削るカッターなどをまとめて買ってみる。けれどもいざ塗装となると、生来の不器用さも細かい部品への塗装への意欲を激しく邪魔する。

塗るべきか、塗らざるべきかと悩みたどり着いた結論がララァ様のご託宣「白いモビルスーツが勝つわ」。という訳で我が家のFGが今も「シロイヤツ」なままなのも、決してガンプラ魂にもとる行為ではないとモデラーにはご理解頂きたく候。



発売元：バンダイ／価格：￥300

タニグチリウイチ：1965年生まれ。夏のオタクイベント完全制覇！　って自慢にも何もなりませんが。ガレキの祭典「ワンフェス」に行ってまで「青の６号　紀之真弓ドール」と「中村主水ドール」を購入ってあたりに模型への苦手意識が見えるかも。にわか「ビーニー・ベイビーズ」収集家、本業は新聞記者らしい。



第37回AMショーレポート＆イカすアトラクション紹介

『ワームホール』の謎は自分の目で確かめろ！

応援します！　がんばれ！　ゲーセン！（©カプコン）　ゲーム批評流AMショーレポート

去る9月9日～12日、アーケードゲームの新作展示会、**AMショー**が行われた。

今回のショーで特徴的だったのは、やはり音楽ゲームが山ほど出展されていたこと。右を向いても左を向いても音ゲー三昧。ドリカム版DDR、ソニックチームのマラカスゲー、ラップにカラオケにキーボード、**『ぷよぷよ』まで音ゲー**になっちゃって、それはそれは大にぎわいでした。関係ないですが、コナミとジャレコのブースが遠く離れて配置されていたことに**主催者の配慮**を感じましたね。いや本当に関係ないですけど。

そんなAMショーで我がゲーム批評編集部が最も注目した出展物は……『スポーン』？　『デドアラ2』？　『トイファイター』？　チッチッチ。違う、違うぜアミーゴ！　株式会社シーキュー・アメニック出展のアトラクション**『ワームホール』**だ！　今、時代は『ワームホール』！

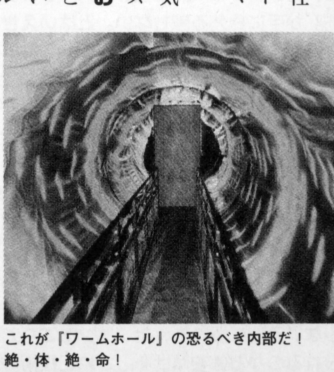
ショー開催期間中に行われた人気機種アンケートによれば、プライズマシン部門で堂々の第2位！　**『おどって！ピカチュウ』に次ぐ人気**というのだから『ワームホール』がいかに来場者たちのハートをイーグルグリップ（鷲掴み）したかお分かりいただけるだろう。

『ワームホール』の魅力を文章で伝えるのは非常に難しい。幅10メートル程度の密閉されたトンネルをくぐるだけのアトラクションなのだが、そこに足を一歩踏み入れると……おおっ！　な、なんだこれは！　異次元空間突入！　**体が言うことを聞かないであります、大佐！**　足場はピクリとも動いてないはずなのに、なぜか世界がグルングルンと回っているように思えて、まっすぐ歩くことすらおぼつかない状態になるのであります！　なんとも奇妙キテレツ奇々怪々な**SF（すこし・ふしぎby藤子・F・不二雄）**体験を得ることができるであります！

そんなわけでとにかくメチャ凄いので死ぬ前に一度でいいから『ワームホール』くぐるベシ！

一度入ったらもう抜けられない……。

（編集部）



これが『ワームホール』の恐るべき内部だ！　絶・体・絶・命！

編集部員による「俺、これイチオシ！」



小野編集長オススメ『パワーショベルに乗ろう!!』。



ヤマウチ超萌え宣言『アウトトリガー』。



バイキング松井が大注目『エアロブレード』（対戦STG！）。

『ワームホール』は東京、横浜ジョイポリスに設置されている（名称はアステロイド・ゾーン）他、全国各地のテーマパークで体験できる。探して、くぐれ！

ゲーム批評がこれを観ろというので

どうも、ゲームもいいけど映画もいいよ。おせちもいいけどカレーもね。そんな感じでゲーム批評編集部オススメ映画紹介コーナー。

今年はドイツ映画がブーム（？）ということで、活きの良いドイツ映画を紹介。**『カスケーダー』**（クロックワークス配給　秋公開予定）です。ドイツのとあるスタントマンが「どうしてドイツ映画にはスタントシーンが少ないんだ？　そんなら自分で作るぜ！」と一念発起して映画を作っちゃったというスタントバカ一代映画。全編とにかくスタントシーンの嵐！　大興奮間違いなしであります。

『ポケモン』のクリエイター、田尻智氏に影響を与えたというジョン・ウォーターズ監督（本誌15号参照）の新作は**『I LOVE ペッカー』**（ヘラルド配給　10月末公開予定）。カメラ小僧がひょんなことからアーティストに祭り上げられてしまう様をコミカルに描いたウォーターズ監督の半自伝的映画。楽しげな作品でありますが、R指定です。なぜそうなったのか映画館でお確かめ下さい。

ウォーターズに負けず劣らずカルトな人気を誇るテリー・ギリアムの最新作**『ラスベガスをやっつけろ』**（東北新社配給　10月公開予定）もついに日本公開です。主人公の悪漢ジャーナリストを演じるためにハゲ頭にまでなったジョニー・デップの熱（怪）演に注目。映画の最初から最後までヤクでラリってるという凄まじさ。『モンティ・パイソン』さながらのキテレツイメージの連発もギリアムらしい怪作。

ミニシアター系でオススメなのが**『コリン・マッケンジー／もうひとりのグリフィス』**（パンドラ配給　公開中）。映画史を覆す伝説の映画監督、コリン・マッケンジーの謎を追って、『ブレイン・デッド』のピーター・ジャクソン監督が川口浩探検隊ばりのアドベンチャーを繰り広げるオチャメなニュージーランド映画。愛すべき一本です。

そして、アメリカで公開されるや噂が噂を呼び、全米興行成績5週連続NO．1を記録したオドロキの大作**『シックス・センス』**（東宝東和配給　近日公開）は凄い。「ブルース・ウィリス主演？　バカアクションじゃねーの？」などという声を一掃する新感覚スリラー。とにかく観ろってこと！　それでは映画館で待つ！

（編集部）

『I LOVE ペッカー』



メルヘン読者コーナー
～果てしなき闇の彼方に～

読者あっての本ですから

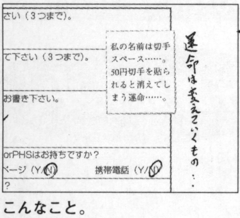


イラスト：脳みそホエホエ

今、この瞬間から、君も貴女も「ゲヒョイ」の一員！

○皆様こんにちは。暑い夏も過ぎまして、いよいよ秋です読者コーナー。担当は私、天使子と……。
◎こんにチワワ。いや～マリスミゼルのマナが読んでるかと思うと緊張するね。僕たちの武器は未知の可能性だ（©KAIKANフレーズ）。そこんとこ夜露死苦。アシスタントの堕天使くんです亜空戦記ライジン。
○（無視）それでは読者コーナーに参りましょう。
★編集長が代わって誌面がマイルドになりましたね。いや、良いとは思うんですが、刺激的な記事も読みたいなと……。
（東京都　豆腐頭）

◎よーし、フ▲テレビや菅●人にケンカ売ったり、スタジオジ■リの美術館建設のウラ事情をレポートするぞアストロロボ・ササ。
○それは「サ※ゾー」でしょ！
★惑星たんさきカッシーニが近づいて来た。もし地球に落ちていたとしたらゲーム批評はどうなっていたのだろうか？
（兵庫県　ススメ…ススメ…ミライへ）
○いやいや、ゲーム批評どころか日本全体が危ないと思うんですけど……。
◎カッシーニ、落ちてくるといいなぁ愛戦士ニコル。
★「私の名前は切手スペース……」なんて書いてあったので、わざと横にずらして貼っちゃいました。こんなヒネクレ者は私以外にも最


さい（3つまで）。
て下さい（3つまで）。
お書き下さい。
orPHSはお持ちですか？
ページ（Y/N）　携帯電話（Y/N）
?
私の名前は切手スペース……。50円切手を貼られると消えてしまう運命……。
運命は変えていくもの…

こんなこと。
（北海道　サクヤ此花）



（千葉県　JIG HEAD）
◎否。時代は狩りなのさアサルト。
（堕天使くん）

堕天使くんの読者お悩み相談室パート3

Q．最近、太り気味です。ゲームをしながら痩せるダイエット方法を教えて下さい。
（山口県　押し出しキリーク）



堕天使くんの読者お悩み相談室パート3……みんなの悩みをボクが解決してあげるよ。悩みの内容をハガキに書いて「ゲーム批評読者コーナー　堕天使くんの読者お悩み相談室パート3」係まで送ってねアイスクライマー。

低50人はいるんじゃないかな？ ついでだから何人いたか集計して発表してもらえませんか？

（岡山県　馬場浩司）

○ついでだから集計してみました。切手スペースさんを隠さずに貼ってきた人が21人、ちょっとずらして貼ってきた人が14人、そしてこんなことしてきた人が2人いらっしゃいました。

◎ゲーム批評読者って、「笑っていいとも！」の観客並みにノリがいいね悪魔の招待状。

★NHKが流行らせようとしたけどサッパリだった千葉ロッテの「マリンガン打線」に一票！

（岩手県　本城勝志）

◎関係ないけど、「ローディスト」とか「アウシタン」とか「ビックリハウサー」といった雑誌読者の呼び名のゲーム批評版を考えたよ。「ゲーヒャー」っていうのさ暗黒神話。

○ダサすぎるって！

◎藤村俊二っぽく「ゲヒョイ」でもいいよ赤い要塞。

★7月にやっとメガドライバーになりましたが、肝心のソフトがほとんど売ってなくてツライ毎日です。

（大阪府　めらひげ）

○今更メガドライバーとは、修羅の道を歩んでますね。

◎僕も先月やっと「レーザーアクティバー」になったよアディアンの杖。

○「レーザーアクティバー」……輪をかけてダサイよぉ！

★なんだか編集部が男含有率100％になってから汗くさい特集が続々と。もっとやって下さい。

（高松市　笙田魚介）

★たまには表紙を女の子にしてくれ。

（兵庫県　北野義弘）

★そろそろいいんじゃないスか？　街みか。

（埼玉県　愛媛名古屋）

○というわけで、全部のリクエストに応えちゃいました。エラいでしょ。



（熊本県　寺岡正貴）

○ラスグラのイラストなんてシブ～イ！（天使子ちゃん）

◎天使子ちゃんは良い子だね～アネット再び（「なっちゃん」のCM風に）。

○ちゃん付けで呼ぶんじゃない！ 年下の癖に！

◎だって僕、10万7歳だよ。おねーさん、それよりも上なの姐（あねさん）？

○（完全無視）それでは次のおハガキを……。

★ピクニック中に野生の猿と遭遇。『サルゲッチュ』のように捕まえようとしたら、逆襲されてサンドイッチとGLAYのCDを盗られた。猿って怖い。

（神奈川県　遠藤まりな）

◎僕はGLAYよりもグレイト・リッチーズの方が好きだなアンドロデュノス。

○？

★近所のゲームショップでセガサターンソフトのワゴンセールをやってた。お金がないので次の日に行ったら、ものの見事に閉店していた……。ウ、ウガー！

（宮崎県　地雷真一）

○これは……よっぽど悲しかったんでしょうねぇ。

◎ワゴンセールってステキだよね。『雀帝バトルコスプレイヤー』も『お嬢様を狙え!!』もワゴンでGETだよ天城紫苑。

○うー、なんか、リアル。

★「DC版『ソウルキャリバー』をPSに入れても動かない！ どうしてくれる！」と苦情の電話をかける僕はクレーマーでしょうか？

（奈良県　鹿はっぱ）

◎「『キングスナイト』をRPGだと思って買ったら、シューティングゲームだった！ どうしてくれる！」と苦情の電話をかける僕はクレーマーでしょうかアトランチスの謎？

○『キングスナイト』ネタはもういいって！

◎あと『ポパイの英語遊び』買わないアバラバーン？

○それも前回やったって！

◎それにつけても、おねーさん、歳いくつなのアーガス？

○……………愛天使伝説ラリアット！（ドポキャス！）

◎愛しあう事しかできない。

堕天使くんの読者お悩み相談室パート3

A. パワーグローブをつけて高橋名人になりきって『スターフォース』を遊ぶといいでしょう。『スターソルジャー』でも可だよアクトレイザー。（堕天使くん）

読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だからわかることもあるし、読者にしかわからないこともある。そんな「読者による批評」が満載のこのコーナー。業界を外から見た、新しい視点に触れてみませんか？

一般投稿部門

いや～今年の夏は暑かったですね。久々に弊誌創刊号を制作していた、'94年の夏を思い出しました。年末のサターンとPSの発売に向けて、両社が水面下で熱い火花を散らした、そんな夏でしたっけ。そんなわけで（どんなわけで？）読者批評の始まりです。

女性だから楽しいギャルゲーが遊びたい!!

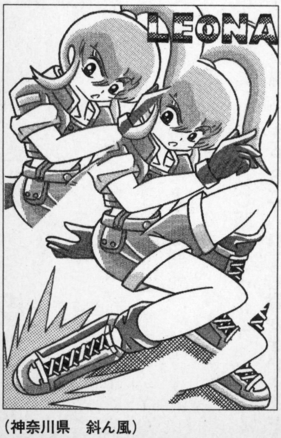
「もっとギャルゲーがやりたーい!!」って、ギャルゲーといっても美少女Hゲーではありません。ギャル、女の子、女性がプレイして楽しい、女性向けゲームのこと。

TVゲームが世に出て20年余り。なのに、真の女性向けゲームが、いまだ『アンジェリーク』1本だけというのは、あまりに酷い現実だと思いませんか？　ま、女性ゲーマーの割合が増えてきたとはいえ、全ゲーム人口のせいぜい1～2割。仮に、ゲームユーザーメインの20代男性と同じ数だけ女性ゲーマーが増えれば、日本のゲーム人口は一挙に倍になるというのにね。ゲーム離れがとやかく言われている今こそ、女性のハートをわしづかみにする「ギャルゲー」の存在意義を問い直すべきです。

それにはまず『アンジェリーク』がヒットした要因を分析するのが、手っ取り早いでしょう。第1は、キャラの魅力。いずれ劣らぬ個性的な美形が9人も！　いろんな味を一度に試したがる欲張りな女性心理を上手く衝いています。

次に表向きは惑星育成といいつつ、実は恋愛シミュレーション。いわばオフィスラブ状態で、女王になりたいけど恋もしたい、といった本音と建前を巧みに使い分ける女心を見事に表現。そして、その恋愛パートの演出が実にうまい！　恋愛＝エッチに直結する男性と違い、女性はその過程重視。いかに心地よく、甘い言葉で女心を酔わせてくれるかが恋愛のキモなのです。

以上のことを踏まえれば、既存の美少女ゲームも、ステキな女性向けゲームにリニューアルできます。例えば『サクラ大戦』。まずゲーム中の男女の立場を逆転させる。主人公は有能な女性隊長。男ばかりの秘密部隊の隊長に任命されるも、厳しい反発にあう。しかし隊員との対話の中から信頼関係が生まれ、やがて恋愛へと発展する…。戦闘パートは、よりお手軽にAIバトルでも、カードバトルでも可。隊員との信頼関係を計る



（神奈川県　斜ん風）

ゼルダの伝説　時のオカリナ（A・RPG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'98年11月21日

のが戦闘パートと割り切るべし。現実でも1回のデート（H）で相手の全てを知ることはできないものね。もう一例は『下級生』。これも男女を逆転。魅力的な先輩（プレイヤー）が、下級生との恋に落ちるお話で、キャラクターはアニメ絵ではなく、全て実写。ジャニーズJr.を使うのです。中高併設校を舞台にすれば、12～18歳のおいしい盛りの男の子と恋愛し放題！　松潤や滝沢くんが愛をささやいてくれるなんて、想像しただけで胸がドキドキしません!?　また教師や講師役で、ＳＭＡＰ、ＴＯＫＩＯを使うのも、幅広いファン層獲得には効果的でしょう。ジャニーズ系アイドルには親子孫３代のファンがいるほどですから。

以上のように女性向けゲームには、アクションやゲーム性より、シチュエーションが大切な要素であることがわかりますね。もともと男性と女性の嗜好は違うのですから、格闘やレースゲームを「女性もできます」と押しつけること自体が無理なことを、ゲーム関係者は改めて知るべきでしょう。

（ＡＮＮＥ松本）

小野さんの従姉妹にも21歳の趣味も性格もフツーのＯＬがいるのですが、Ｖ6長野君のファンが高じて『ウルトラマンティガ』のビデオを全巻集めたのには驚きました。画面に向かって「長野君ガンバレー！」なんて言ってるのをみると、うーんＶ6恐るべしと思わされます。昔から女性に支持されない娯楽は廃れるとも言われており、ここはジェンダー云々と堅いことは言わず、ファンタジーと割り切ってぜひ真剣に作ってもらいたいものです。業界の女性開発者の皆様、如何でしょうか。



（岡山県　虹川章）

俺の夢ゲーを超えた？『～時のオカリナ』の魅力

それは、僕がこの本のように小難しくも面白い雑誌を読み始めるようになるずっと、もっと昔の話です。僕には僕の考える『俺の夢ゲーム』というものがありました。

僕は田舎で育った人間で、その例にもれず、小学校時代はよく裏山に入り浸って遊んでいました。僕の『俺の夢ゲーム』は、そのときの思い出が土台となって形成された物でした。裏山は、完成されていて、完結している（と当時は思っていた）箱庭で、簡易的な冒険の舞台でした。その舞台の内を財宝（主にクワガタ虫やカブト虫）をもとめてさまよい歩く、といったところでしょうか。

しかし、当たり前のことだけれど、その裏山にはマンガや映画に出てくるような危険なモンスターなんかいなかったし（まさか、いて欲しかったとは当時でも思ってはいなかっただろうけど）、その危険なモンスターを退治するための伝説の剣なんかも埋まってはいませんでした。隠された秘密の洞窟も、残念ながら一度も見つけたことはありません。

というわけで、もしもそんなのがあったらいいなー、と考えるわけです。ついでに、自分はある程度に安全な位置にいられたらと、ご都合的な注文も忘れずに付け加えて、その妄想が行き着いた先が『俺の夢ゲーム』というわけです。

当時、その少年を取り巻いていた現実は、ファミコンの少し角張ったテレビ画面がせいぜいで、なのに、悲しいことに想像力だけは無限大でした。だから、その『俺の夢ゲーム』の現実での実現度は、ドラえもんの実現度と、どっこいのレベルだと思っていました。

そのうち僕の頭の中からは、次第に『俺の夢ゲーム』の存在は忘れられていきました。目の前では結構良質なゲームが次々とリリースされていったし、夢は夢だと思っていたからだと思います。

それから早十年近くの歳月が過ぎ、そんな忘れていたことを、僕は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』を遊んでいた時にふと思い出しま

セガラリー２（PC版）（RCG）　メーカー：セガ／機種：Win95／価格：¥7,800／発売日：'99年6月

した。ああ、あれってこんなようなゲームだったのかもしれないな、と漠然とした感覚なのですが。

ハイラルという世界には冒険というよりも、探検という言葉が似合うように思えます。目の前にある物をちょっとずつ触っていって、少しずつ自分の世界を広げていく感覚。最初は訳もわからない世界が、僕が歩くにつれて自分の裏山になっていく感覚。

高いところに立てばキューッとなってしまったし、夕方になると訳もなく街に帰りたくなってしまいます。危険なモンスターは辺りを徘徊しているし、そして、都合がいいことに僕自身は蚊に血を吸われないし。

時として、創造力は想像力を凌駕してしまう、なんて昔なにかの本で誰かが言ってました。『ゼルダの伝説』は僕を含めたどれぐらいの人間の想像力を凌駕したのでしょうか。

僕はもっと自分の想像力を鍛えて、次の『俺の夢ゲーム』を待ちたいと思います。

（埼玉県　下田明広）

実は小野さんの夢ゲーは究極のスパイゲームなのですが、その昔ベルリンの壁が崩れて体が疼き出し、旧東欧諸国を旅行したあげくルーマニアで置き引きに会い、一文無しになったことがありました。そこで改めて感じたのが、金はなくとも腹は減るということ。それ以来『ルナティックドーン』シリーズを遊んでPCが餓死すると、少々複雑な気持ちになります。ゲームが夢を超えたのなら、今度はもっと素敵な現実の体験をして、またすてきな夢を見て下さい。

インターネットで広がる『セガラリー2』の魅力

筆者はラリーという競技にかなりストイックな印象がある。抜きつ抜かれつのデッドヒートもさほどなく、ナビゲーターの指示だけを頼りにタイムを競い合う地味なレースに見える。

そのためか国内ではラリーゲームはなじみが薄いが（そのかわり峠を攻めたり、首都高を走るゲームが出てくるのが興味深い）、海外では人気があるようで、『Colin Macrae RALLY』をはじめ、良質な作品がいくつも発売されている。またそのほとんどが「ラリーのシミュレーション」であり、リアリティを追求した、非常にストイックな作りだ。

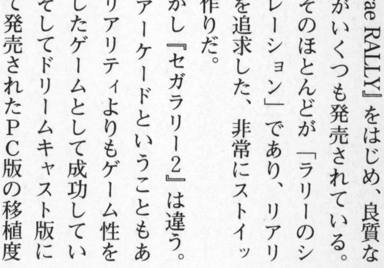
しかし『セガラリー2』は違う。元がアーケードということもあり、リアリティよりもゲーム性を追求したゲームとして成功している。そしてドリームキャスト版に続いて発売されたPC版の移植度と完成度は、目の肥えたファンをも唸らすに十分の出来だ。

このように一見ストイックさを放棄したかに見える『セガラリー2』だが、インターネットを利用すると話は変わる。といってもインターネット対戦ではない。セガのホームページでは自由参加のタイムランキングが行われており、閲覧やタイムの登録が出来る。自分の実力が一目でわかるのだ。

またプレイヤーの中には自分のホームページでリプレイデータを公開している人もいて、それをダウンロードすることで速い人の走りを実際に見ることもできる（それを見て筆者が再挑戦していることは言うまでもない）。この瞬間にもランキング1位を目指してタイムを刻んでいるドライバーが大勢いることだろう。それは現実のラリーが持つストイックさと、ゲーム内容とはまた別のところで、どこか似ていないだろうか。

PC版『セガラリー2』は国産レースゲームとしての完成度はもとより、インターネットでのランキング登録という後付オプションを導入することで、実際のラリーに似たストイックさを獲得できる良質のドライブゲームである。

（大阪府　湯浅健司）



ネットでは日々熱い競争が続いている。
<http://www.sega.co.jp/sega/pc/>

ラリーのストイックさもさることながら、モータースポーツ特有のストイックさと、インターネットのタイム競争がマッチしているのかもしれませんね。その昔ＭＤ版『スーパーモナコＧＰ』で友達とタイムアタックに燃えた時のことを思い出します。ネットゲームはリアルタイム性にこだわる以外にも、方法がありそうですね。

ライター志望部門

さて、本誌ライターを目指す「ライター志望部門」の始まりです。3ポイントゲットして、晴れのライターの座を獲得するのは誰か。今回の題目は「エレメカ」ということもあり、いつもとは違った内容になりそうですが、どのような批評が集まったのでしょうか？

過去の名作の意外な復活『ファンタジーゾーン』

私はあまりメダルゲームは遊ばないほうだ。だが、あまりの懐かしさについコインを投入してしまったゲームがある。懐かしいといっても、メダルゲーム自体の話ではない。モチーフになっているのが、あの『ファンタジーゾーン』だったのだ。

このメダルゲームのギミックは、中央で回転しているモンスター型のリングを狙って、メダルガンでメダルを撃ち込むという、極めて単純なものだ。だが特筆すべきは、各プレイヤーの前に、小さなモニターで『ファンタジーゾーン』のゲーム画面が映されていることだろう。そこには昔のままのオパオパや敵がふわふわと飛んでいて、思わずＰＣエンジン版で熱中していたころを思い出した。

しかし、これはメダルゲームであり、メダルとモニターの関連性が存在する。そして、それこそが、オリジナルとは違った面白さを生んでいるのだ。

モニターとの関連性とは、オパオパの動きに集約される。メダルを増やすためには、モニター上のオパオパが、敵を倒した際に落とすメダルアイテムを取らなければならない。そしてオパオパが攻撃するには、メダルガンでメダルをリングの中に打ち込まなければならないのだ。しかし、ただリングばかりを見ていても、メダルは増えない。なぜなら、攻撃の種類にもよるが、たいていオパオパは正面しか攻撃をしないからだ。しかも、オパオパは常に上下に動いているので、タイミングよくメダルガンを撃たなければならない。

この、回転するリングにメダルを撃ち込むことと、敵に攻撃を当てるという、2つのタイミングが重要だと言える。そして、この要素によって「ギャンブル性」よりも「ゲーム性」が強くなっており、練習次第で誰にでも楽しめるものになっている。



『ファンタジーゾーン』の液晶部分。

新作ゲームを作るとき、どんなジャンルのゲームでも、メーカーは画期的なアイディアと最新の技術を用いて、まったく新しい世界観とシステム、さらにはビジュアルを作ろうとするだろう。ユーザー側も、過去に似たようなゲームがあれば、単なる模倣としか捉えようとはしない。しかし『ファンタジーゾーン』は、あえてそれを逆手にとって、過去の名作をメダルゲームにアレンジして、成功した珍しい例だといえる。

過去の名作を懐かしい思い出の一つとして記憶しているよりも、新しい形で生まれ変わらせる方が、ゲームも喜ぶのではないか。私はメダルゲーム版『ファンタジーゾーン』で、そんな思いにさせられた。

（茨城県　アレフ）

『ヤッターマン』に続くセガ・キャラクターメダルゲームの第2

弾『ファンタジーゾーン』の批評です。58ページから開発者インタビューも掲載していますので、併せてお読み下さい。液晶を上手く使ったメダルゲームの新機軸です。意外な形で復活して、一番驚いているのは、実はオパオパなのかもしれません。アレフさん1ポイント獲得です。

実体のある人馬の面白さ『ロイヤルアスコットII』

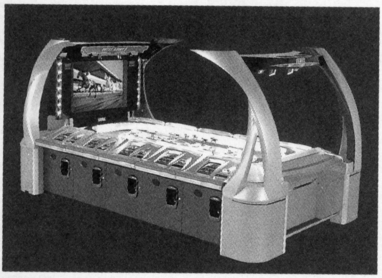
実体のある騎手と馬が競馬場を走る。これができるのは現時点でゲーセンの競馬ゲームだけである。名作と誉れの高い『ダービースタリオン』『ウイニングポスト』をもってしても、これだけは再現不可能だ。

筆者がプレイした『ロイヤルアスコットII』は、大人の歩幅30歩分の筐体のコースを、握り拳大ほどの人馬が駆け抜けるという趣向のゲームである。プレイヤーは競馬場を取り囲むように座り、レースの行方を見守る。自分のメダルを投じた馬が目の前を走る興奮。玩具のような馬でも、一度走り出すと生命感が出てくる。

画面上ではなく、実体のある馬が体を震わせながら頑張って走る姿はちょっと感動する。実際筆者が『ロイヤルアスコットII』に入れ込んでいる隣では、年齢性別にかかわらず、多くの参加者がレースを見守り、楽しんでいた。

プリンを食べる子供。少年三人組。カップル二組。ピーナッツを片手に賭けているおじさん。そのおじさんを待っているうちに、自分も参加しているおじさんの奥さん。筆者はここにゲーセンを活性化させる一つの未来像を見た。

人間は古来より、実際に存在し、動く物を娯楽として親しんできた。古くは日本のからくり人形、西洋の自動人形であり、最近では『AIBO』や『レゴ マインドストーム』があげられる。実体を持つ娯楽の提供は、ゲーセンが娯楽として商売として生き残っていくための、一つの方法だろう。



初めてオープンコースを走った『ワールドダービー』の進化形『ロイヤルアスコットII』。©SEGA 1997

アーケード市場が苦戦していることは過去のゲーム批評の中でも触れられている。最近では基本的に数分で終わるアーケードゲームをわざわざ遊ぶのは物好きという雰囲気もある。家庭用ゲームなら、遊ぶために一度お金を出せば、それ以上の投資は必要ない。ゲームを所有することもできる。移植を待っていても良い。これではゲーセンが苦しくなるのも当然だ。

ゲーセンでしか出来ない面白いゲームを遊びたいというのが、一般ユーザーの率直な気持ちである。筆者は家庭用ゲームでは実現できない、実体を持った娯楽こそがゲーセンが生き残る方法だと考える。

（愛知県　河野友和）

小野さんも先日AIBOが動いている様を見て、これだったらテレビゲームの方がずっと面白い物ができると思った後で、でも25万円のPSソフトという企画はあり得ないな、と思い直しました。やはりそれが「モノ」であることの強さなのでしょうか。アイディア次第でまだやれることはあると教えてくれているようです。河野さん1ポイント獲得です。

今回の応募を集計すると、一般投稿20通、ライター志望4通と、それほど狭い門ではないことがわかると思います。読者アンケートの結果を見ても、人気のあるコーナーなのですが、その割に応募数が少ないのは、「批評」という言葉に気後れするからでしょうか。もっと肩の力を抜いてみると、いろんな物が見えてくるかもしれません。ちなみに次回のライター志望の題目は「ネットワークゲーム」です。PCでもDCでもGBでもiモードでもつなげて面白ければ何でもOK。具体的なタイトルを一つあげて論じて下さい。もちろん一般投稿も歓迎です。皆さんの力作をお待ちしております。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1MGビル　㈱マイクロデザイン出版局「隔月刊ゲーム批評」編集部読者コーナー／RC係まで。RC係の投稿には一般投稿かライター志望かご明記下さい。次回締め切りは10月30日（必着）

緊急告知

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですからパート3

2000年1月末発売予定!
&
投稿大募集!

長らくお待たせいたしました。「投稿ゲーム批評・読者あっての本ですからパート3」を作ります！　つきましては読者の皆様からの投稿を大募集！　熱き思いやご意見、イラストなど遠慮せずドンドン送ってくださいませ！　また、以下のようなコーナーも企画しておりますのでヨロシク！

●僕の私のベスト10（&ワースト10）
皆様のゲーム人生において「これだ！」と思われる私的ベストゲーム10を理由を沿えて選んでください。今回はワーストも募集。



◀ネコのヨシミツくんも皆様のおたより待ってます！

●ゲーム再評価
星の数ほど発売されているゲームソフト。有名ソフトからマイナーソフトまで、手当たり次第に再評価！

●私だけの名作
あなたの胸の内に仕舞われた名作を、世の中にお披露目！　その作品に対するパトスをしたためてポストへGO！

●ここがヘンだよゲーム業界（&ゲーム批評）
普段あなたが思っている「ここがヘンだよゲーム業界」な意見を大募集！　また、ゲーム批評への意見も同時募集いたします。

●俺たちゃゲームクレーマー
なんでもいいから君のクレームを聞かせてくれ！理不尽で笑える物ほど掲載率アップ！

●おしえてげーむひひょう
ゲームに関する質問を大募集！　ゲーム批評が誠心誠意を尽くしてお答えします！

●その他、ソフト批評や笑えるネタを大募集！●
書きたいことがあったら何でも書いて、今すぐ**ゲーム批評編集部「読者あっての本ですから3」係**までお送りください。文字数は2000字以内、締め切りは**11月末**です。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは『ゲーム批評』の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん』記事に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより重視する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評'99年9月号　プレゼント当選者発表

●ゲーム批評'99年9月号表紙テレフォンカード（30名）
北海道　大野孝志
青森県　佐藤和将
宮城県　三浦三津子
宮城県　青木律子
岩手県　児玉完司
岐阜県　高橋和哉
新潟県　浜野健太
福井県　水上亜希子
千葉県　川崎建一
東京都　小田智洋
東京都　木崎貴弘
東京都　青木正孝
東京都　向井淳
埼玉県　笠井朋子
茨城県　山中健
静岡県　戸塚和人
静岡県　石原一成
愛知県　所真理子
滋賀県　筒井悠介
奈良県　赤壁直哉
大阪府　比嘉定治
大阪府　藤岡賢一
大阪府　乾利尚
大阪府　山本大介
大阪府　吉田順子
兵庫県　後藤幸男
兵庫県　伊藤耕平
兵庫県　松浦敦
福岡県　大平恵
福岡県　野口賢一

●年刊ゲーム批評'98年下半期表紙テレフォンカード（30名）
北海道　岩崎裕行
北海道　相川章吾
青森県　伊藤剛志
宮城県　大泉健夫
岩手県　矢木哲司
岩手県　及川亜希子
新潟県　大久保健
新潟県　高山香
富山県　山本耕平
千葉県　小柴幸生
千葉県　小嶺信二
東京都　院田昭博
東京都　吉瀬陽子
東京都　浅野忠良
神奈川県　田中繁
神奈川県　山崎雄一
茨城県　坂本卓
山梨県　桑本美世子
静岡県　鈴井朋子
愛知県　稲垣智久
愛知県　並木俊二
愛媛県　近藤忠
大阪府　末廣政之
大阪府　尾崎晶人
大阪府　村上清志
兵庫県　赤田政一
兵庫県　大塚行雄
大分県　北尾秀二
福岡県　井澤博人
沖縄県　飯塚勝

●電茶漬け（1名）
栃木県　梅木忠正

●CAPCOM SECRET FILE（3名）
愛知県　青山竜司
大阪府　福原真彦
大阪府　山県哲夫

●「UFO」グッズ（1名）
神奈川県　桑原芽久

●ゲーム批評特製福袋（1名）
東京都　小野陽道

（敬称略）

※当選品の発送は'99年10月20日までに終了しております。未着の方は編集部までご連絡下さい。ただし、'99年10月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますのでご了承下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之<Vol.18>'98年12月発行780円（税込）■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『セツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追及 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他<Vol.26>'99年4月発行780円（税込）■特集1「FFⅧは何だったのか!?」●FFⅧを巡る経済効果、FFⅧ批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」

<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）



■特集1
「話題！ 問題？ 次世代PS」
●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋
■特集2「アーケード氷河期」
ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」

<Vol.28>'99年8月発行780円（税込）



■総力特集
「テレビゲーム温故知新」
●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！
■2号連続特集
「中古ソフト問題」　中古ソフト流通　合法の判決下る!!

別巻
- 飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
- 読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
- RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円（税込）
- 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
- 悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
- すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
- アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
- 読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
- 仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
- ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	販元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　） Vol.3～13　738円、Vol.14　760円、Vol.16～　780円（Vol.16～は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

「一枚の絵葉書」（沢野ひとし著）に惹かれて高尾山に登ってきました。新宿駅から京王線で約1時間。高尾山口駅からケーブルカーで頂上に登ることができ、子供からお年寄りまで誰もが気軽に山歩きが楽しめる、都民の憩いの山です。またケーブルカーの発着場近くには夏の間だけ飲み放題のビヤホールが開き、登山客の喉を潤してくれます。僕は偶然JR高尾駅側から徒歩で頂上まで登り、ちょうど夕暮れ時にビヤホールに入ったのですが、徐々に灯りが点っていく八王子の夜景を眼下に見ながら、ぐびぐびと飲む生ビールの味は本当に格別でした。街の居酒屋で飲むウイスキーより、山で飲むウイスキーの方が美味しいのは、一日中山の中を歩き回って新鮮な空気が肺の中に満ちているからだなんて言いますが、どうなんでしょうか。ともあれ山で飲む酒はたしかに美味しいので、皆さんもぜひお試し下さい。（小野）

私は以前、神田の某出版社Sに勤めていたのですが、先日3年ぶりぐらいに神田に立ち寄りました。神田駅前の町並みはそれほど変わっておらず、「やー懐かしいなー」と北野広大の心境でブラブラ歩きました。「かめや」の冷やしたぬき、「福亭」のウィンナーカレー、美味しゅうございました。昔よく通っていたガード下ゲーセンで『ストEX2』をプレイしたら、リーマン待ちガイルが入ってきて、ついつい熱くなったりしてね。言いようのないノスタルジーとフラッシュバックを覚えました。当時『ファイターズヒストリーダイナマイト』で死ぬほど対戦してた営業の天野さん、元気かなぁ。……などと感傷に浸っていたら突然 某出版社Sが倒産 というニュースが！会社はどーでもいいんですが、唯一のアーケード誌がなくなってしまうのは残念です。復活はあるのでしょうか？（バイキング松井）

最近、何かとハマっているものが多いので、今回はその紹介を。まず、平井和正。今頃になって読んだりしています。「幻魔大戦」が新刊で出ていたのを、なにげに購入してみたところ、とまらなくなってしまいました。子供の頃観た映画の印象で、アクションものとばかり思っていたのですが…なかなかに考えさせられるものがありました。今は流れで「死霊狩り」にまで手を出しています。さて、ゲームのほうでは『ソウルキャリバー』一色。他の編集部まで巻き込んで熱い対戦が続いています。リーリンチェイよろしくキリクを使用しているのですが、バイキングなんとかという人の吉光がやな感じ。なんか必勝法ないですかね？そして『アウトトリガー』。セガのアーケード新作で、『QUAKE』系の複数対戦アクションなんですが、ロケテストで瞬間風速的にハマりました。製品版がめっちゃ楽しみです。（ヤマウチ）

----今号コレばっかやってました----

小野　『マリオゴルフGB』（GB）…2Dゴルフの面白さ再発見!!

バイキング松井　『ソウルキャリバー』（DC）…地雷刃→地雷砲→裏葎→舞姫

ヤマウチ　『ソウルキャリバー』（DC）…うらー2A! しゃがみAからA+B!!

隔月刊ゲーム批評 11月号

ゲーム批評Vol.29
第6巻第14号通巻47号
1999年11月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　小野憲史
デスク　松井　真
編集部　山内智和
販売営業　長谷川安次
デザイン　有限会社エストール
城　信行
印刷　図書印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL.03-3206-1641（販売）
FAX.03-3551-1208

次号
『隔月刊ゲーム批評1月号』
は12月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。



ゆきゆきてダメーズ

〈トツッコミ不可〉

第二回 「ダメーズ豊島園に行って『R-360』をしこたまプレイの巻」

絵：南敏久×文：がっぷ獅子丸





カラー漫画終了から半年
がっぷ先生ココかり新連載

あの●●●●●●●●●●●●●●●●●突然の終了を迎えてしまった某カラー漫画。その辺の事情は、いずれ僕が本格的コミケデビューの際にポツリポツリと語ってやろうかしらと敢えて触れませんが、大いに困った（株）マイクロデザイン、ゲーム批評編集部松井君。

そこで暫し考えの末、「まー取り敢えずエロゲーの南君とクソゲーの獅子丸で毎回どっか連れてって適当に書かせりゃバッチリ！」と、いい加減に企画したのがこの新連載。

毎回編集の松井君が、彼の瞬間風速的なマイブームでゲームに関連するそこかしこへ赴き（※交通費自腹）見たまま感じたままのアレコレを只書き殴ってりゃ良いって話なので、深く考えずに承諾してしまった僕と南君でしたが、実は第一回目は諸般の事情で●●●●●●●●●気持ち良いほど全没になってしまいましたとさ。

「ダメーズ」とは!?……イイ歳こいて馬鹿ばっかりやってる社会人失格なダメ人間の総称。ダメーズの特徴的な行動として、約束の時間に1時間以上遅刻したり、借りたLDにカビを生やしたり、「アニソンしばり」で徹夜でカラオケしたり、自宅作業と称して家で昼寝したり、遊園地に雪駄を履いてきたり等がある。



がっぷ獅子丸、豊島園で燃え尽きた31歳の夏……

そんなこんなで暫くたった8月のある日、この糞忙しい仕事中に突然、松井君からの電話が。

松：「へっへっへ。獅子丸先生、今度の企画は、南さんと遊園地をリポートってコトで行きましょう」

獅：「(嫌)ソレ、ゲームと関係あンの?」

松：「前回行った時、豊島園のゲームコーナーにまだ『R―360』が現役で稼働してたんですよ」

獅：「ふーん、それいつの話?」

松：「4年前です」

獅：「大昔じゃん!」

松：「というコトで『ダメーズ豊島園に行く』というコトでイっちゃいましょー! へっへっへ」

獅：「はっはっは、何言ってんだか全然分かんねーよバーカ!!」

そんな訳でゲーム関連どころか連想ゲームのような取材の日になりました。豊島園現地集合というコトで、実は獅子丸ウチから20分の距離なのですが、あまりのモチベーションの低さからワザと1時間遅刻して訪れると、南君は更に30分の大遅刻。今回のメンバーは、ゲーム批評編集部小野編集長・編集部松井君・獅子丸・南君の4人。なんでこんな時間一つ守れないダメ社会人達で中高生ビッシリの豊島園に来なきゃならんのよと小野さんを見るともはや今にも死にそうな雰囲気。

小：「いやー夏風邪拗らせちゃって、ズズー!! みんなに伝染んないと良いですね」

獅：「はっはっは。ンじゃ来るなよ!!」

小：「そういう獅子丸さんも顔色悪いですよ」

獅：「さっきまでフケようと考えてたから朝まで飲んでて絶不調」

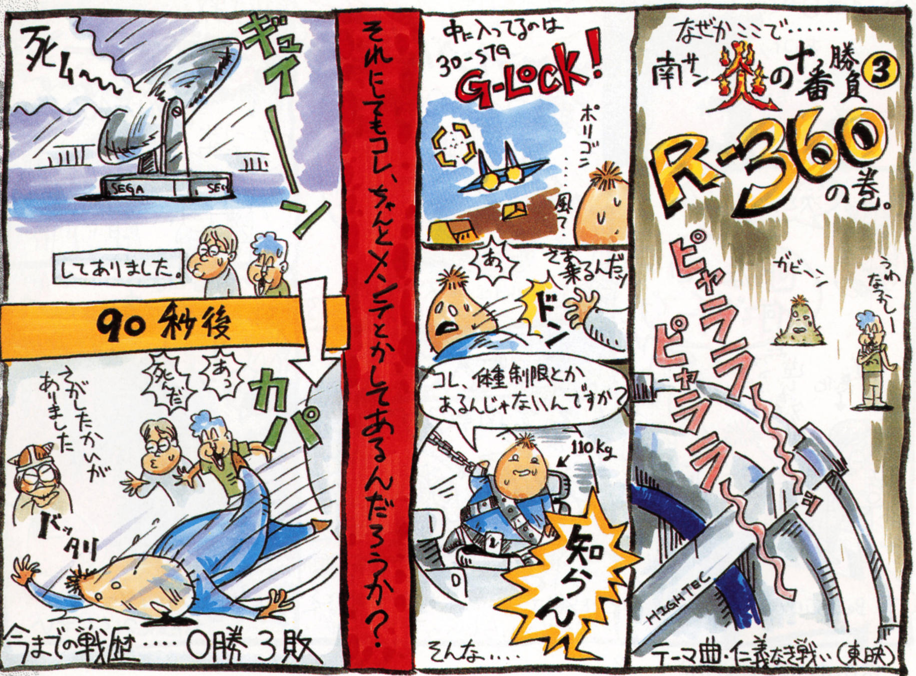
小：「それじゃ駄目ですねはっはっは」

でも松井君を見るとなんだか異常に元気。しかし松井君、ふつー遊園地に雪駄履いてくるか?

松：「へっへっへ。いけませんか?」

獅：「いや、別に禁止されてないけど……松井くん?」

松：「なんですか?」





ゲームコーナーで『テトリス』するがっぷ先生を激写！

獅：「アーユー、馬鹿？（発音：尻上がり）」

松：「へっへっへ。やだなあもう獅子丸先生ったら！」

獅子丸すっかり引率気分でとりあえず中に入ると、乗り物巡りということで差し当たり、座ったママの縦回転が厳しい『トップスピン』に行った僕達、ここで小さなハプニングが。

南：「安全バーが下りません！」

この面白デブ！　初手からそんな肉体ギャグがでてくると回ったら回ったで隣の松井君、

松：「ウギャー！　脱げる——!!」

だから雪駄履いてくんなっつったじゃんよこのバカ共!!

でも獅子丸31歳にしてふと思う。小学生の頃遊園地に連れていって貰った僕は、一つ乗り物に乗っちゃあ何かと休憩をとりたがる親父達のノリの悪さに辟易したものだったが、父の年になって初めて心底理解する。

《遊園地は中年の体に厳しい》。

前日の酒がオンタイムで残っていることをさっ引いても、緊張感の無くなった肉体は乗り物の振動をボディブローのように内臓に与え捲り、おかげで僕達、イッコ乗る毎に15分の休憩を余儀なくされる。しかし松井君だけは何故か元気（正解：馬鹿だから）。

松：「ねえー早く次ぎ行きましょうよ〜へっへっへ」

南：「なんであんなに元気なんですかネ〜？」

獅：「そんなオマエは未だ26歳の癖になんで若さが無いのよ!!」

んでもって、いくつかの乗り物で程良く内臓の炉心が臨界点に突入したところで、いよいよ『R—360』に挑戦することとなりました。



ダメーズはあなたの住む街へ行くかもしれません（©花の子ルンルン）。



豊島園で現役稼働中『R―360』の勇姿。

松：「いやー、4年前の情報だったのに、まだあるモンですねえ～」

獅：「はっはっは。無かったら、オマエ全殺しだったけどね～」

というワケで、まず最初に小野さん（夏風邪）が『R―360』に挑戦。グルングルン回転しながら、声にならない悲鳴とウィルスを撒き散らしながら3分後に真っ青な顔で出てきて、「他の乗り物より一番キツかったす……」そうだろね。

そして南君が挑戦し、いよいよ獅子丸の番。（中略）

・・・・・・・・分かった。もういい。体感筐体が衰退した理由がようく解った。こんなもんが行き着く先はジェットコースターにしかならん。『R―360』が3分間の時間制限を持っているのもよく分かる。肉体がソレ以上もたんわコレ。昔、とある業務用メーカー開発者に「業務用レースゲームってのはいいぞー、ゲームが上手い奴ほど速くゴールするだろ？　上達するほど回転率を高くしてくれるんだよ」という話を聞いたのを思い出したけど、全然関係ないです。

アレ？　そういや松井君なんでキミはやらないの？

松：「へっへっへ。そんなの気持ち悪くなっちゃうじゃないですか」

殺すゾオマエェェェ!!

というワケでその後も馬鹿な松井くんは、重体の親父三人をよそに一人絶好調で豊島園を満喫しておりましとさ。

（終わり）

「ゆきゆきてダメーズ」は問題さえ起きなければ次号も掲載予定！乞うご期待！

隔月刊 ゲーム批評 1月号予告
January

総力特集

ネットワークゲーム 新・接続時代宣言（仮）

「きっと来る！」と言われて久しいネットワークゲームのブレイク。だがその足音は未だ遠い。そんな中、『あつまれ！ぐるぐる温泉』『アウトトリガー』『スポーン』『エバークエスト』『QUAKEⅢ』など、新ネットワークゲームが続々登場し始めた。また、ドリームキャストとゲームボーイとのリンク、アーケードとコンシューマとの連動、さらにゲームハードと携帯電話が繋がるなど、様々な意味でゲーム業界にネットワーク化の波が押し寄せている。ネットワークゲームの可能性と矛盾、そして現状と展望を徹底検証！

その他、ゲームソフト批評（ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～／バイオハザード3 LAST ESCAPE／俺の料理／シェンムー～莎木～一章 横須賀／クライマックス ランダーズ／REVIVE…～蘇生～／パワーショベルに乗ろう!!／デッド オア アライブ2等々）、連載陣も絶好調!!

次回「隔月刊ゲーム批評1月号」は'99年12月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成11年11月1日発行第6巻第14号通巻17号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 [illegible]-1 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-11

T1103679110786